ARTDINK

19世紀の大陸を舞台に、何日で横断鉄道は完成するのか？

A列車で行こう

鉄道会社の社長となって、会社を経営していくという鉄道シミュレーションの定番、初代『A列車で行こう』が復活！

アートディンクのデビュー作でもあるこのゲームは、シンプルなれど、ちょっぴりイジワルなゲーム構成がウリ。

このゲーム、はっきりいってシミュレーション思考だけじゃ勝てないぞ!!

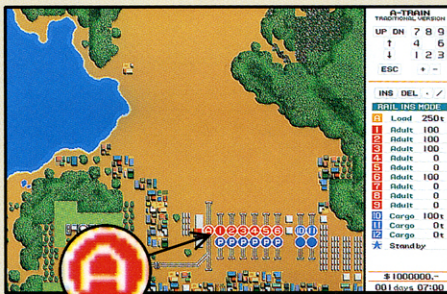
突如復活、A列車！

19世紀の某A国、時の大統領からの命令で、１年以内に西海岸の別邸まで、大統領列車を届けることになった‥‥。『A列車で行こう』は、そんなストーリーを持っている。1985年にオリジナル版が発売されて以来、次々と進化していくこのゲームは、まったく違った都市開発型になっている。

そこで、原点である初代『A列車で行こう』の復活となるわけだ。グラフィックの描き直しをはじめ、サウンドの強化などのアレンジを中心に、幾つかの新フィーチャーを加えての再登場。しかし、ゲームシステムはいたってシンプルなので、操作はかなりラクチンだ。

ただ、具体的にどう進めるかはやってみないとわかりにくいところだろう。基本的なゲームの流れは右のとおりだ。

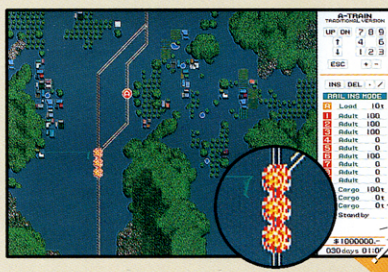
まずは、A列車を動かせ！

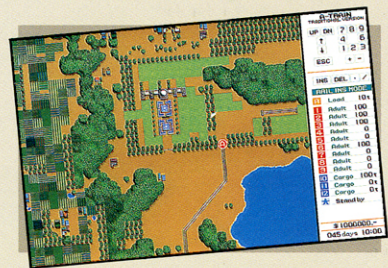
線路を引くのも、駅を建てるのもA列車の仕事。まずはA列車を動かさないことには始まらない。ゲーム内の時間は勝手に進んでしまうから、ボーッと見ててもしょうがないぞ。夜は移動だけで工事は出来ないから注意しよう。

▲これがA列車だ！

駅を建てたら、列車運行だ。

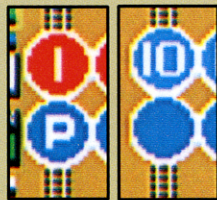
適当に線路を伸ばしたら、駅を建ててみよう。駅との間に旅客列車を運行させれば、いずれ街が出来て収益があがるようになる。平地の多いほうが、大きな街が出来やすいぞ。それと、資材運搬の貨物列車も忘れてはいけない。工事には資材が必要だから、スタート地点から資材を調達しないと先に進めないぞ。

ただし、列車が増えてダイヤが過密になると、事故も起きやすくなる。A列車が事故だと即ゲームーオーバーだから、操作はくれぐれも慎重に！

こ、これはイタ

そして、難関は続く‥‥

収支が安定したら、ガンガン先に進んで行こう。ただし、ペースを誤ると地獄を見るぞ。最後には、トンネル工事という難関が待っている。掘り進める道順が限られているのだが、画面には見えない。ちょっとイジワルだな。そこを抜ければあとは別邸まで一直線だ。頑張ってくれ！

◀別邸だ！遠かったなあ。

●大統領専用列車

一見、串団子に見えなくもないが、これが、大統領専用列車。ゲーム終盤までは、じっと大統領官邸前に停車しているぞ。

●客車・貨物列車

Pというのが客車で、何も書いていないのは貨車を表している。当たり前だが、けっして串団子ではないぞ、念のため。ちなみに、数字は牽引する機関車の番号を表している。それぞれ連結されたものが、旅客列車・貨物列車というわけだな。

●コマンドメニュー

常に、キーボードでの操作に対応したボタンが用意されている。

REPORT MODE

WAY TO GO	100
RAIL	100
STATION	100
POINT	100
INCOME	$1000 $1000
OUTGO	$1000 $1000

●会社ステータス

工程率や、駅数、収益が一目で見られるようになっている。

●車両価格

購入可能な列車の価格一覧だ。決して安い買い物じゃないな。

●列車状況

列車の運行状況、つまり、搭載資材量や乗客数の一覧表だ。

●ポイント設定

直進か、分岐か？間違うとエライ目にあうぞ。よく考えてくれ。

列車のデザインや画面構成も、当時のシンプルなままに再現しているぞ！

History of "Take the A-Train" Series

▼A.I.

1985
「A列車で行こう」発売
初代「A列車」は、アートディンクのデビュー作。すべてはここから。

▼A.II.

1988
「A列車で行こうII」発売
新マップを追加し、日本・中国・欧州とワールドワイドになった。

1989
「A列車で行こうII」の米国版「レイルロードエンパイア」全米で発売

▼A.III.

1990
「A列車で行こうIII(A.III.)」発売
3Dパースペクティブ画面を採用、より楽しく、都市開発型へと進化した。
「A列車で行こうIII(A.III.)」ベストヒットソフトウェア賞シミュレーションゲーム賞を受賞

1991
「A.III.マップコンストラクション」発売
「A列車で行こうIII(A.III.)」、ベストヒットソフトウェア賞大賞を受賞

▼A.IV.

1992
「A.III. HD」発売
「A-TRAIN(A.III.)」世界各国でリリース
「A-TRAIN(A.III.)」米国に於いて THE BEST OF 1992 SOFTWARE PRODUCTS賞
BEST STRATEGY GAME OF 1992の各賞を受賞

▼A.IV. MAP construction
▼A.IV. for Windows

1993
「A列車で行こう III MV(A.III. MV)」TAKERU限定で発売

1994
「A列車で行こう IV(A.IV.)」発売
高架・地下・バス路線と、多彩に広がるフィールドで面白さを増した。
「A列車で行こう IV(A.IV.)マップコンストラクション」発売
「A列車で行こう IV(A.IV.)パーフェクトセット」発売
「A列車で行こう IV(A.IV.)」Windows版 発売

A列車で行こう 復刻版

標準価格8,800円(税別)

デビューより9年、当時の面白さをそのままに、最新技術でアレンジした。

HD HARD DISK ONLY

A列車で行こう 復刻版
PC-9800シリーズ

●PC-98VX/UX以降●2HD1枚(5"/3.5")●NOTE対応●バスマウス対応(キーボード対応)●FM/MIDI(GM・LA)音源対応
●ハードディスク専用(要MS-DOS Ver3.30以降)
※80286以上のCPUを搭載している機種で動作します。
※Windowsは、米国マイクロソフト社の商標です。
※MS-DOSは、米国マイクロソフト社の登録商標です。

●ご用命は下記の販売店へどうぞ。

● お買い求めは全国パソコンショップにて。
● 通信販売(送料無料)をご希望の方は、住所・氏名・郵便番号・商品名・機種名・メディア名を明記し、現金書留にてお申し込み下さい。

株式会社アートディンク

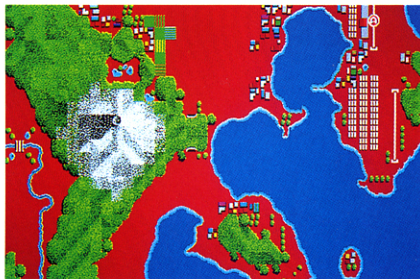
好評発売中

ARTDINK

本格的鉄道シミュレーションゲーム

A列車で行こうII

5つのドラマは世界が舞台

チャレンジする舞台を世界に広げ、
「A列車で行こうII」が新登場です。
トライするマップはアメリカ・中国・シベリア・日本・ヨーロッパと
全部で5種類。
あなたの任務は従来通り、目的達成のために
完全なレール網を完成させることです。
ただし、マップは縦横に拡がり攻略が
一段と難しくなっています。
しかし、サテライトマップ機能を追加。

▲日本列島マップ

人口衛星からの映像で
列車の位置・動きを知ることができます。
操作はファンクションキー対応でより簡単。
ウインドウを開き、その中の指令をセレクトするだけです。
従来1つだったリポート画面も2つに増加。
より詳しい資金状態・乗客数を把握できるようになりました。
更にマップは臨場感を向上するために、
よりリアルで美しさを増しています。
ワールドステージを迎えた「A列車で行こうII」。

▲サテライトモード

▲アメリカマップ

▲線路敷設・撤去モード

ステキな夢ほど時間がかかる

未開の大地をキャンバスに、レールを敷きながら駅を建てる。客車を運行させお客を運び町をつくる。資材を購入し、目的地をめざして更にレールを延ばす。資本金10万ドルの鉄道会社。あなたの手腕が運命を分ける。みごと各国の要人を特別列車に乗せて目的地へ到達できればあなたの勝ち。その道のりは長い。

こうしたフィナーレは避けろ

あなたが与えられたものは大きな夢と10万ドルのみ、後は自分の知力だけが頼り。資金不足で会社が倒産したり、A列車あるいは特別列車が事故を起こせばその場でゲームセット。夢は一瞬にして砕け散る。目的達成までの期限は365日。これを過ぎてもやはりドラマは終わる。こうした終幕は迎えたくないものだ。

道しるべで正確な判断を

余りに広い荒野にあなたは茫然とするかもしれない。今どこを進んでいるのか。果たして方向はあっているのか。こうした迷いから助けてくれるのがサテライトモードだ。人口衛星からの映像で現在地と列車の動きを教えてくれる。また、会社の資金状態を教えてくれるのが2つのリポートモード。頼れる判断機能だ。

難しいからこそ夢が膨らむ

試練多き5つのドラマ。1つはニューヨークからワシントン経由でロサンゼルスまで駆け抜ける。次は中国大陸をひた走り朝鮮半島をめざす。更には北欧からシベリアまでを走破しオスロとバイカル湖を結ぶ。日本列島は長崎と札幌間を縦断。最後はオリエントエクスプレスが待ち受ける。どのコースも前途多難だ。

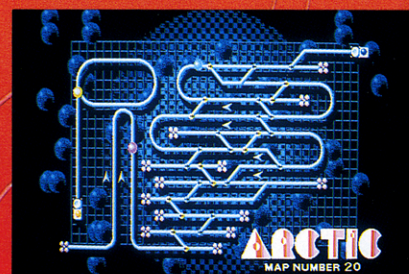
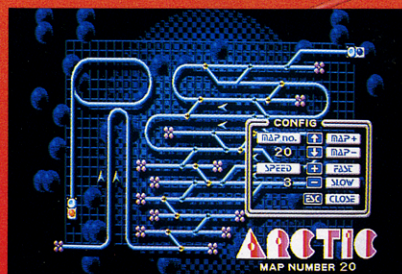
PC-9800シリーズ (PC-9801、Uは除く) ●5"2DD 5"2HD 3.5"2HD（3枚組）●必要メモリ384KB ●FM音源対応　X68000 ●5"2HD（3枚組）

価格12,800円

ARTDINK

アークティック

ARCTIC

ACTIVE RAIL PLAYING GAME

気軽に始めて本気で終わる

これがARCTICのおもしろさ

ジェットコースターのようで楽しいな〜……なんて思っていたら、
たちどころにゲームセットになっちゃうかも。
鮮やかにカラーリングされたプラネットたちが、
勝手気ままに動いちゃう。
レールのポイントをうまく切り変え、
プラネットを元の位置に戻せばあなたの勝ち。
かる〜いノリで始められるポップ感覚のニューウェーブゲーム。
さあ、うまくゴールインできるかな。

操作キーは1・2・4・5

1、2、4、5の4つのキーで遊べるアークティック。レールの上を転がる水色ボールと黄色ボールを、レールのポイントを切り変えてゴールインさせれば勝負あり。
ほら、簡単でしょ。

銀と赤色ボールは要注意

ゲーム中に銀色ボールと遭遇しても、これはただの邪魔物。そんなに気にすることはない。ただし、これが赤色ボールだとそうはいかない。ぶつかった瞬間にゲームセットになっちゃう。だからスタートのタイミングやコース中の分岐点と道筋を考えなくちゃいけない。ほら、だんだんと本気になってきたでしょ。でもこれがこのゲームのおもしろさ。
気軽に楽しんでね。

ところが始めてみると

ボールのスピードは変化するし、ポイントの切り変えはうまくいかないし。やっとの思いでゴールインしたは良いけれど、ゴールとボールの色が違っちゃうとこれがアウト。もう一度やり直しってことになっちゃうからたまらない。しかもこの時、ゴールインしたボールが全て、また走り出しちゃう。ちょっと大変でしょ。

コースとスピードの変更は

まずはコースの切り変えだ。一画面クリアすると自動的に次のコースが選ばれるけれど、ゲーム開始のリターンキーの前に、エスケープキーを押すと好きなコースが選べるぞ。次はスピードの変更だ。ボールのスピードが早過ぎて困ったら、やはりエスケープキーを押そう。スピードのアップダウンが調整ができる。まっ、自信家の君には必要ないかもね。

PC-8800シリーズ ●SR以上 ●5"2D ●FM音源対応

PC-9800シリーズ ●5"2DD 5"2HD 3.5"2HD ●必要メモリ384KB ●FM音源対応
(PC-9801, Uは除く)

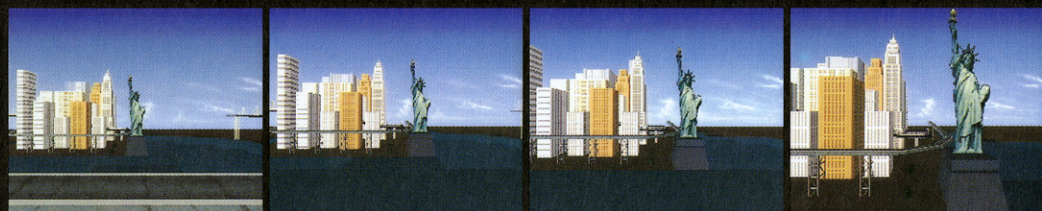
X1 turbo シリーズ ●5"2D **FM-77 AV** シリーズ近日発売!

価格5,800円

ARTDINK 株式会社アートディンク

お問い合わせ、ご用命は下記の販売店へどうぞ

キミの描いた街を再現する「車窓モード」!

完成した街は、まさにキミだけがつくれる街。「車窓モード」でマップ上を運行している列車やバスから街中を見てみよう。
国別の雰囲気の違いはもちろん、風景の滑らかな動き、リアルな遠近感など、さらに美しい再現力は、まさに乗車感覚。
果たして、キミがつくり上げた街は一体どのように見えるのだろう。

HISTORY OF TAKE THE A-TRAIN

パソコン、そしてプレイステーションで多くのファンを魅了し続ける「A列車で行こう」シリーズ。その歴史と実績をご紹介。

A列車で行こう……………1985 大陸を開拓しながら西海岸まで大統領専用列車を送り届ける、大陸横断鉄道シミュレーション。発売時、その新鮮なアイデアが高評価を受ける。

A列車で行こうII……………1988 グラフィック変更や新機能を加え、ゲーム内容の多様化を図る。このゲームの海外版「レイルロード・エンパイア」も全米で発売。

A.III.(A列車で行こうIII)……1990 ゲーム内容を一新し、鉄道運営をしながら街を発展させていく都市開発シミュレーションとなる。ロング&ベストセラーを記録したヒット作。
1990年ベストヒットソフトウェア賞　シミュレーションゲーム賞受賞　1991年ベストヒットソフトウェア賞　大賞受賞

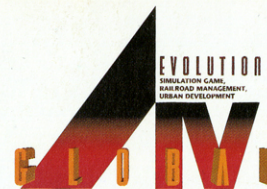
A-TRAIN……………………1991 「A.III.」の海外版を「A-TRAIN」としてリリース。国内同様、各国でもその斬新なゲームスタイルが絶賛され世界的なヒットとなる。
米国において、THE BEST OF 1992 SOFTWARE PRODUCTS賞受賞、BEST STRATEGY GAME OF 1992の各賞受賞

A.IV.(A列車で行こう4)……1993 さらに洗練されたグラフィックとリアル感あふれるゲーム要素を取り込み、プレイの楽しさ、面白さを追求。定番パソコンゲームとして現在も好調なセールスを続ける。
日本ソフトウェア大賞'93　ゲームソフト部門「最優秀賞」受賞

A.IV. for Windows…………1994 Windowsの高解像度と機能をフルに引き出し、パソコンゲームのクオリティアップを果たした意欲作。Windows対応ゲームの基礎を築き上げた。

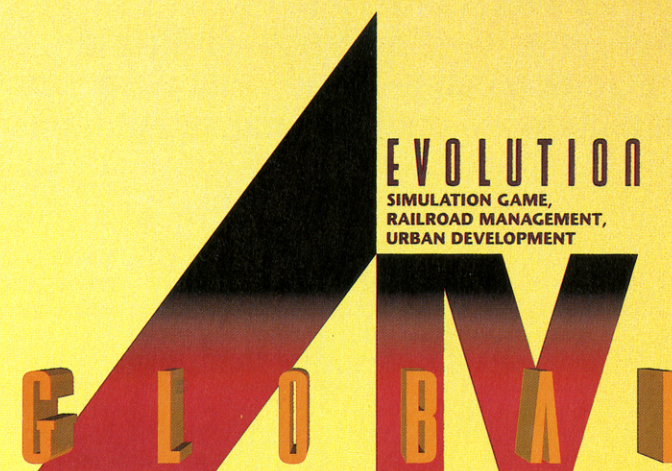
A.IV. EVOLUTION…………1994 プレイステーション専用設計により、オリジナル機能を満載。3D映像で再現する「車窓モード」など画期的なアイデアも実現。これまでにないゲームの世界をつくりあげた。

その他ファンの要望に応え、初代「A列車で行こう」をアレンジした「A列車で行こう 復刻版」もラインナップ。今後も進化を続けるA列車シリーズにご期待ください。

A列車で行こう4 グローバル

A.IV.エヴォリューション・グローバル

標準価格 **6,800**円(税別)

●本ゲームのデータを途中セーブするためには、メモリーカードが必要です。
●本ソフトは全国のTVゲーム専門店、玩具店等のプレイステーション取扱店にてお求めください。
●本ソフトを当社に無断で複製することおよび賃貸・疑似レンタル・中古品販売について、これを一切許可しておりません。
●長時間の連続プレイは身体に悪影響を及ぼします。1時間毎に15分の休憩を目安に、無理のないプレイをお楽しみください。

株式会社アートディンク

A列車で行こう4 グローバル

世界の都市で、発車のベルが鳴る。

世界各地にキミの街が誕生。
シリーズ最新作は海外都市もフリーパス！

あのプレイステーションの大ヒット作がますますパワーアップ！
従来の面白さはそのままに、5ヶ国（米・英・独・仏・日）の中からプレイの舞台が選べ、それにともないグラフィックも変化。
楽しみ尽きない充実の39マップ、そして話題の「車窓モード」もグッと美しい映像で、プレイの幅は広がるばかり。
たくさんの新しいアイデアを実現した、A列車シリーズの最新版「A.IV.エヴォリューション・グローバル」ついに登場！

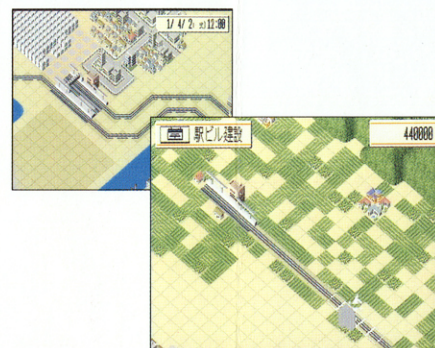
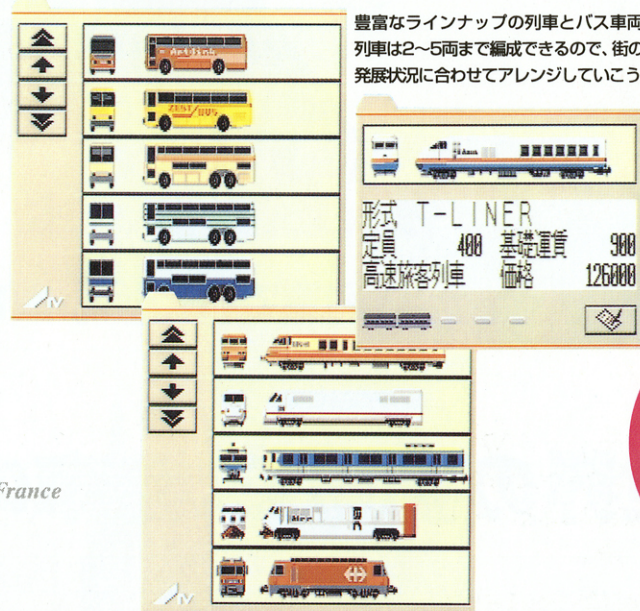
Japan
England
America
France
Germany

豊富なラインナップの列車とバス車両。
列車は2～5両まで編成できるので、街の
発展状況に合わせてアレンジしていこう。

Traffic

複雑な交通システムも実現可能！

鉄道だけでなく、路線バスやモノレールを運行することもできる。また、トンネルや高架線・鉄橋・地下鉄などを上手く利用すれば、複雑な交通システムも自在に築ける。

交通網だけを表示するスケルトン機能や、地上と地下を分割表示するセクションカットビューなど、便利な各機能を使いこなせば、街の開発は思いのまま。

Construction

配置は自由自在。街を彩る建築物！

高層ビルやスタジアムなど、さまざまな建築物をレイアウトし、街をかたちづくろう。舞台となる国によってグラフィックも変わり、海外都市の雰囲気が味わえる。

バリエーション豊かな建築物の種類。
国によりそのグラフィックも変わる。
キミだけの特徴ある街をつくろう。

Business

ビジネス感覚あふれる経営システム！

街に建てた建築物は、キミの子会社として経営できる。経営手腕を発揮し、利益を上げればキミの会社は大きくなっていく。リアルタイムに変動していく株式システムも本格的。

子会社の売上げは場所や街の人口によっても変わってくる。収支表を見ながら利益を高める経営を考えよう。

キミは鉄道会社のオーナー。
鉄道運営を楽しんだり、巨大企業の社長を目指したり、
また、100万人の大都市や自分の街を再現するなど、
ゲームの目的はキミのアイデア次第。
さあ、自由な発想でキミだけのA.IV.の世界を楽しもう。

Rail Road

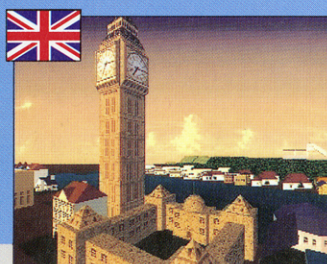
リアルな鉄道シミュレーション！

街の成長は鉄道から。レールや駅を建設し、ダイヤグラムを組む。40種類の車両をどう編成し走らせるのかなど、本格的な鉄道シミュレーションが楽しめる。

Map

テーマいろいろ。充実のプレイマップ！

従来の24種類に、さらに各国の地形を再現した15マップを追加。テーマが違えばゲームの進め方も違ってくる。さて、キミはそれぞれのマップで成功を収められるだろうか。

自然を生かしたレジャーランド、埋め立て地の人工都市など開発テーマはいろいろ考えられる。各国の地形を再現したマップも搭載。各マップにキミの独自のアイデアを生かしてみよう。

Landscape

世界の美しい風景が楽しめる！

自由の女神、エッフェル塔、東京タワーなど、
各国のシンボルも自由にレイアウト。
国により各建物の特徴も変わり、
世界の風景が楽しめる。

ひと味違う、今度の「A列車」。最新作にふさわしい充実の内容！

●楽しみ広がる全39種類のプレイマップ

「A.IV.EVOLUTION」に搭載されている24種類に加え、各国の地形を再現したニューマップ15種類（各国3マップ）を追加。難易度やテーマも異なり、長くゲームが楽しめる。

●さらなる美しさで魅せる車窓モード

話題の「車窓モード」も大きく進化。さらになめらかな風景の流れ、リアル感あふれる遠近感、もちろん、舞台となる国の各建築物の違いなども再現される。

●各国のグラフィックが楽しめる国別モード

プレイ前に舞台となる国をセレクトすることで、例えばシンボルタワーや宗教的な建築物、一戸建てなどのグラフィックが変化。海外の各都市の雰囲気を演出。

●「A.IV.EVOLUTION」とのデータ互換

「A.IV.EVOLUTION」で作成したデータは、本ソフトでも楽しめる。既にキミがつくった街に、さらに手を加えることができ、「車窓モード」の見え方も変わる。

※本ソフトでセーブしたデータを「A.IV.EVOLUTION」で楽しむことはできません。

●世界に旋風を巻き起こすバージョン"グローバル"

プレイステーションの欧米での発売に合わせ、本ソフトも各国（米・英・独・仏・日）でリリース。まさにグローバルといえる内容で、国内版はお求めやすい新価格を実現！

おかげさまで10周年。

ARTDINK 10th ANNIVERSARYプレゼントキャンペーン

アートディンク↔ユーザーの皆様
プレゼント締切 8.-1.31まで
10年間のご愛顧に感謝の気持ちを込めて「10周年プレゼントキャンペーン」は豪華2本立て！ぜひこの機会をお見逃しなく！

1 クイズに答えて豪華賞品を当てよう！

クイズ正解者の中から抽選で、写真の豪華賞品をプレゼント。
キャンペーン期間だけのこのチャンス、ぜひ、お見のがしなく。

【プレゼントクイズ】○の中に当てはまる数字を入れてください。

■おかげさまで○周年■

A賞 SONYデジタルカメラ DCR-VX700 3名様
B賞 SONY MDウォークマン MZ-R3 5名様
C賞 アートディンク・オリジナルシステム手帳 30名様

●応募方法
官製ハガキに1から7番までの必要事項をご記入の上、下記の宛先へお送りください。

1.クイズの答え 2.郵便番号・住所 3.氏名 4.年齢 5.電話番号 6.職業 7.ご希望の商品(A~C)

※記入漏れがあった場合、抽選の対象とならないことがあります。ご注意ください。

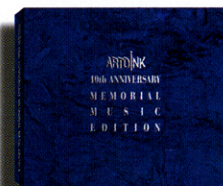
●応募締切
'96年1月31日(当日消印有効)

●宛先
株式会社アートディンク
「10thアニバーサリープレゼント係」

●当選発表
'96年2月発売の当社広告ページにて発表。
アスキー出版「週刊ファミコン通信」「Login」各誌

2 もれなく当たる「メモリアルCD」プレゼント！

期間中キャンペーン対象商品をお買い上げいただき、ご応募された方全員にもれなくプレゼント。

あの頃の思い出を名曲でつづる
「アートディンク・メモリアル・ミュージック・エディション」
アートディンクの作品から選りすぐったゲームミュージックをCD2枚に収録。
ファンにはたまらない、今回限りのプレゼントです。

メモリアルCDプレゼント 対象商品

LUNATIC DAWN ~The Book of Futures~
ファンタジーRPG

'95年12月15日発売予定
10周年記念特別価格 8,800円(税抜)
※Windows95専用設計
※商品付随のWin32sの使用によりWindows3.1でも動作可能。

A.IV. for Windows® 10th ANNIVERSARY
鉄道経営シミュレーション

'96年1月12日発売予定
10周年記念特別価格 8,800円(税抜)
※Windows3.1もしくはWindows95で動作可能。

※画面写真は開発中のものです。

●応募方法
商品に同梱のユーザー登録ハガキ、タックシールに必要事項を書き込み、270円分の切手を同封してご応募ください。(詳しくは商品同梱の応募用紙をご覧ください。)
※ユーザー登録ハガキ、タックシール、270円分の切手のいずれかが同封されていない場合、商品の発送ができないことがありますのでご注意ください。

●応募締切 '96年1月31日(当日消印有効)

●宛先
株式会社アートディンク「10周年プレゼント係」

●発送 '96年3月15日より発送開始予定。
※多数の応募が予想されるため、発送が遅れる場合もございます。あらかじめご了承ください。

※当選後の権利譲渡・換金・変更については一切応じられません。※プレゼントの商品は、写真とは一部仕様が異なることがございます。※記入漏れがあった場合、抽選の対象とならないことがあります。ご注意ください。

●OS:Microsoft Windows95日本語版、もしくはMicrosoft Windows Ver3.1日本語版●CPU:i486SX(33MHz)以上 推奨i486DX4(100MHz以上)●メモリ:8MB以上(推奨10MB以上)●ハードディスク：空き容量10MB以上●ディスプレイ:640×480ドット以上/256色表示可能ディスプレイ(推奨1024×768ドット以上/26万色中256色)●音源:GM規格使用のMIDI音源+PCM音源に対応●メディア:CD-ROM(推奨CD-ROMドライブ2倍速以上) ※Windows3.1もしくはWindows95で動作可能

●ご用命は下記の販売店へどうぞ

●お買い求めは全国パソコンショップにて。
●通信販売(送料無料)をご希望の方は、住所・氏名・郵便番号・商品名・機種名・メディア名を明記し、現金書留にてお申し込み下さい。
●本ソフトを当社に無断で複製すること及び賃貸・疑似レンタル・中古品販売について、これを一切許可しておりません。

株式会社アートディンク

Windows® 95対応

おもしろさ、未来へ開通。

名作鉄道経営シミュレーションゲームが、
数々の受賞とアートディンク10周年を記念して、CD-ROMで登場。
マップコンストラクションを搭載した
パーフェクト仕様のA.IV.が、特別価格で発車する。

A.IV. for Windows
1995年日経「パソコン・ベスト・ソフト」
Windows ゲーム部門受賞

10周年記念特別価格
8,800円(税抜)

Windows®95対応の[A列車で行こう4]が、10周年と数々の受賞を記念した特別プライスで登場

世界にその名を誇る名作鉄道経営シミュレーションゲーム「A.Ⅳ.」が、アートディンク10周年と数々の受賞を記念した特別価格で発売。理想都市の建設から実在する都市の再現まで、あなたの知性と想像力を刺激する遊びの世界がそこに広がる。

●バラエティー豊かに揃った各種車両。

●都市の発展をうながす交通網の整備を皮切りに、都市を育て上げていこう。

●マップコンストラクションで初期資産の変更や地形のエディットが可能。

●使いやすいツールバー。緻密なダイヤ作りや、データチェックが手軽にできる。

あなたのアイデアで遊び方が無限に広がる

●ビルや交通網をレイアウトして理想の都市をつくり出そう
●資金を集めて巨大プロジェクトを成功させよう
●複雑な条件を克服し、あなただけの都市をつくろう

↑この写真はイメージ写真です。

1 鉄道経営シミュレーションの最高峰、それがA.Ⅳ.

あなたが挑戦するのは、交通システムの設置を基盤にした自分だけの都市開発プロジェクト。空港建設やリゾート地の開発など、様々なことにチャレンジしよう。理想都市の建設から実在する都市の再現まで、あなたのアイデアの数だけ遊び方は広がる。実践的経営テクニックや都市開発構想が要求されるこの世界であなたはどれだけ夢を実現できるだろうか。

2 遊びやすさを追求したゲームシステム

Windows95とWindows3.1に対応。メディアもCD-ROMになり、扱いやすさもグンとアップ。パソコン初心者でも、まごつかずにゲームをスタートできる。株取り引きをはじめとする複雑な資産運用や、ダイヤグラムの設置なども、使いやすいツールバーでスムーズに楽しめる。

3 多彩な機能が遊び方を無限に広げる

A.Ⅳ.マップコンストラクションを標準搭載しているから、地形の編集や各種データの初期値変更も自由自在。難易度アップから、オリジナルマップの制作まで、A.Ⅳ.の遊び方を思いのままに広げてくれる。また、路線のみを表示するスケルトン機能などの機能が強力にゲームプレイを支援する。

4 多種多様なビジュアルモチーフがゲームを盛り上げる

鉄道・地下鉄・モノレール・バスなど交通手段は豊富。バリエーション豊かに揃った車種の中から好みのものを選ぼう。地形の起伏もリアルに再現され、建造物も、空港・スキー場・オフィスビルなど多様。市街の表情は、季節や時間で刻々と変化する。

10th ANNIVERSARY

Original Figure Present

『LUNATIC DAWN Ⅱ』をご購入された方で、期日までに登録ハガキをご返送された方を対象に、本作のメインビジュアルに使用されているオリジナル・フィギュアの複製を抽選で50名様にプレゼント！応募方法は下記の通りです。

●応募方法

1.『LUNATIC DAWNⅡ』を購入する。
2. パッケージ同封の登録ハガキに必要事項を記入する
3. パッケージ同封の応募券を切り取り、登録ハガキの指定箇所に貼り付ける。

※プレゼント応募券は、剥がれないようにしっかりと糊付けしてください。

●応募締切日

'94年11月30日（当日消印有効）

●抽　　選

締切１カ月後に抽選・発送。
なお、当選の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。

※プレゼント用フィギュアは未塗装です。自由に塗装してお楽しみいただけます。
　また、写真のフィギュアとは、一部仕様が異なる場合がございます。
※登録ハガキが応募締切日を過ぎて到着したものは対象外とさせていただきますので、あらかじめご了承ください。

PC-9800シリーズ

●80286以上のCPUを搭載する機種に対応（i486/20MHz以上のCPUを搭載する機種を推奨）●2HD（5"/3.5"）4枚組●要バスマウス●ハードディスク専用（要空き容量16MB以上）●要MS-DOS Ver3.30以降●要メインメモリ640KB以上●16色モード専用（ノート対応）●GM（General MIDI)／FM 6声対応

FM TOWNSシリーズ

●FM -TOWNS／同 II シリーズ対応（i486／20MHz以上のCPUを搭載する機種を推奨）※MARTY非対応●要メインメモリ4MB以上●ハードディスク対応（要メインメモリ5MB以上、要空き容量15MB以上、要TOWNS-OS Ver2.1L20A以上）●CD-ROM1枚＋3.5" 2HD1枚組●要TOWNSマウス

標準価格 各**10,800**円（税別）

※画面写真は開発中のものです。※MS-DOSは米国マイクロソフト社の登録商標です。※i486は米国インテル社の登録商標です。

●ご用命は下記の販売店にどうぞ

LUNATIC DAWN Ⅱ

自由への境界を超える、冒険者たち。

国王や貴族を目指すのか、それとも悪の司祭となるのか……。
その命運の分かれ際は、あなた自身にしかわからない！

▼新シナリオ自動生成システム搭載

各イベントが連続し、ひとつのキャンペーンをつくりあげるシナリオ自動生成システムがパワーアップ！イベントパターンは、怪物退治・暗殺・奪回救出・探索から、護衛・決闘・人捜し・誘拐など、大幅に増加！

▼登場キャラクターの大幅増加

前作比2.5倍の約160人にも及ぶ個性的なキャラクターが登場。セリフ量も膨大だ。パーティは冒険者以外にも、幅広い人物を仲間にできるが、誰と組むかであなたの冒険は大きく変わることになる。

あなたはどこに向かい、何をするのか……。
この広大なフィールドのどこかに、目指すものが必ずある。

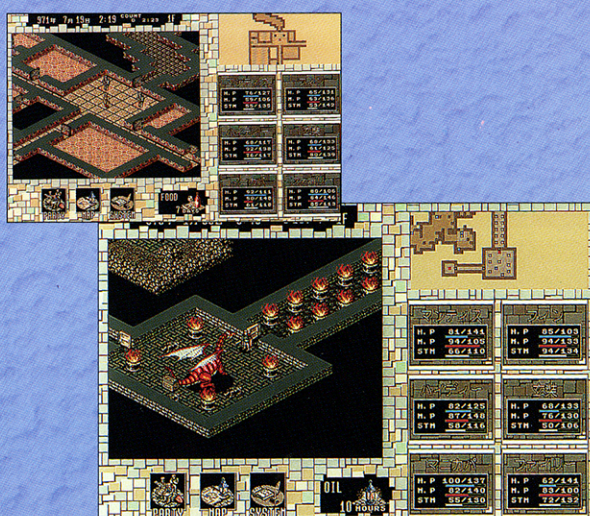
▼広大な冒険フィールド

地形の変化、ダンジョンや街の所在地、モンスター生息地域など、多くの情報が盛り込まれたフィールドマップ。この広大なフィールドを舞台に、あなたは一体どのような冒険を繰り広げるのか。

▼快適なプレイをサポートする新コマンド

街中で通行人や建物をクリックし冒険の情報を得る、徒歩・駅馬車・船による移動手段の選択、マップで指定した地点までオート移動する等々、テンポよくゲームを楽しむための新コマンドも多数搭載。

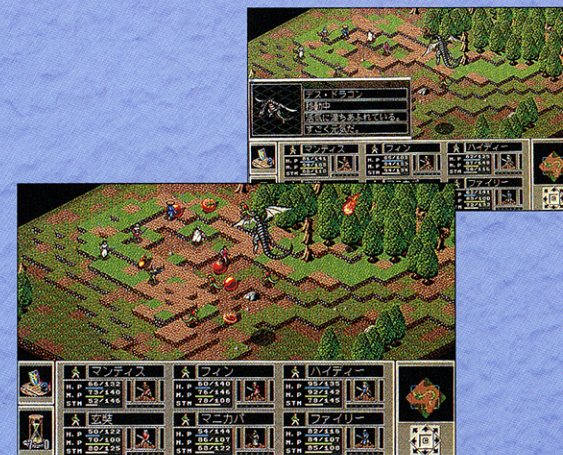
前作のテーマ〝自由な冒険〟を継承し、話題のパソコンRPGがついにシリーズ化.！
アドベンチャー要素も加わった多彩なイベントが次々と結びつき、一大キャンペーンへと展開する新シナリオシステム、
3Dパースペクティブで描かれる各シーン、スムーズなプレイをサポートする新機能の搭載など、
すべてが一新され新登場.！自由を身上とする冒険者たちへ贈る、新生「ルナティックドーンII」。
あなたの冒険者像とは一体どのようなものか.！無限の可能性を胸に、自らの道を切り開け！

The Freedom to Cross the Bounds of Adventure!

モンスターの接近を察知し、無数のトラップをくぐり抜ける……。
ダンジョンには、さまざまな危険が冒険者を待ち受けている！

▼特徴づけのなされたダンジョン

ダンジョンは城・洞窟・森林・山中・牢獄など、種類が大幅に増加。そして、その種類により造形の違いも演出。また、中に入ると、玉座・棺桶・財宝箱・祭壇など、多くのアイテムが設定されている。

▼スリリングな演出

ダンジョン内のモンスターは、アクティブに移動しており、冒険者の匂いをかぎつけると襲ってきたり逃げ出したりと、実にスリリング。また、トラップもあらゆるパターンが仕掛けられている。

敵のウィークポイントをつかみ、動きを見抜け！
戦術に秀でた者だけが生き残る、タクティカル戦闘！

▼戦闘システム

モンスターは簡単に倒せる敵から、知性を備える強敵まで約100種族が登場。彼らの思考ルーチンは強化され、戦術性の高い戦闘が展開する。戦闘フィールドは前作比3.5倍の広さで、地形の起伏もつけられた。

▼多彩な魔法

魔法は5系統70種以上が修得でき、プレイヤー次第で一撃必殺のオリジナル技もマスターできる。各魔法は動画の手法が取り入れられたアクションをともない、グラフィカルに再現される。

- 高解像度と256色表示で、細部まで描かれた街の風景から迫力の戦闘シーンまで、冒険を盛り上げる美麗な映像。
- 画面の解像度は複数設定されており、640×480から1024×768ドットまで、好みの設定に変更できる。
- CDDAとWindowsのサウンドシステムの併用で、戦闘中の効果音もリアル。高音質のBGMもファンタジックな雰囲気を演出。
- ツールヒントが表示され、オンラインヘルプも完備。Windowsならではの便利な機能ですぐにゲームが楽しめる。
- マルチウィンドウ対応で各コマンドや情報の常時オープンが可能。ウィンドウサイズや移動も自由に変更できる。
- ルナティックドーンのメインビジュアルに使用されているカットを多数収録したオリジナル壁紙集を付録。

※画面写真は開発中のものです。

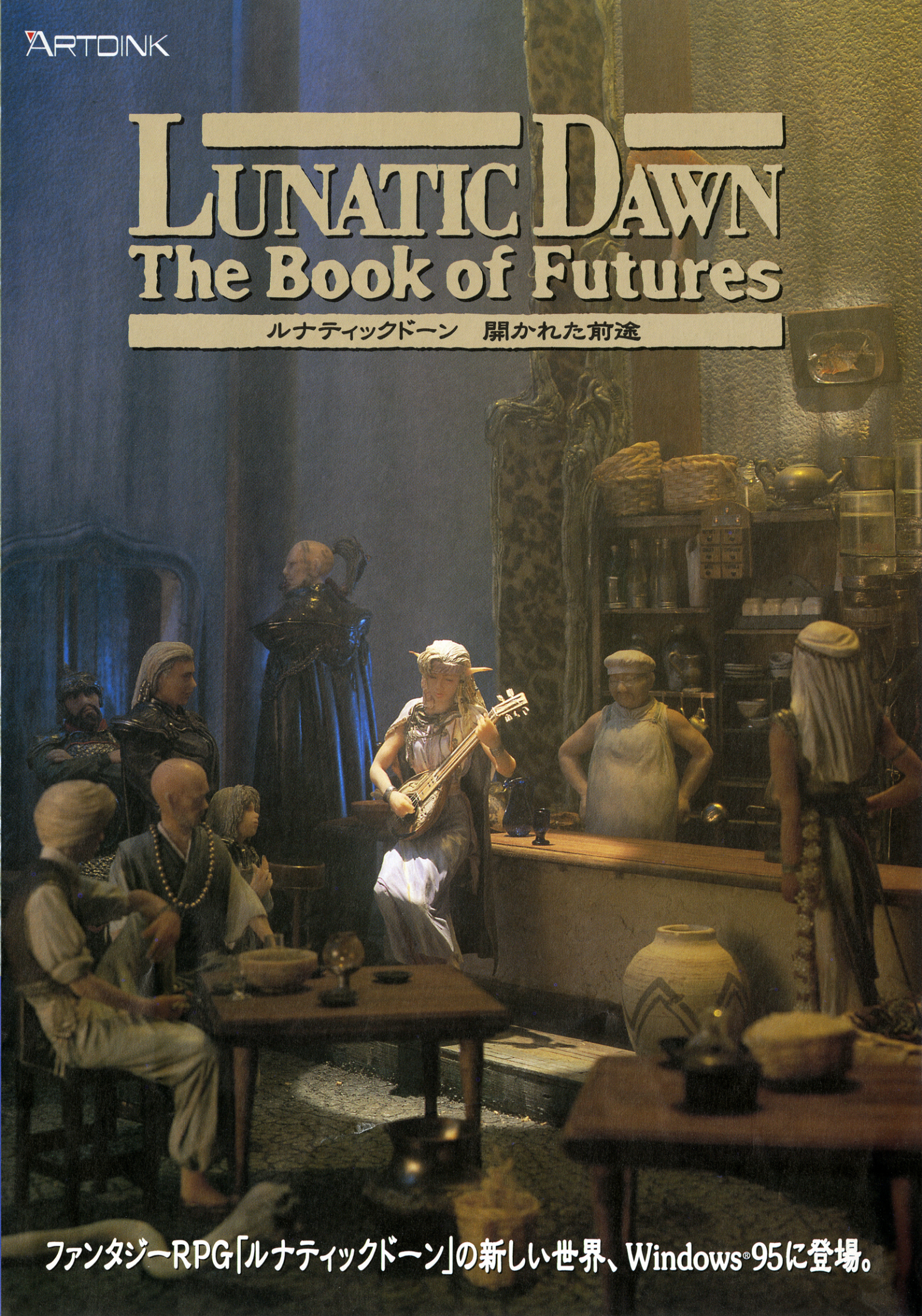
CD-ROM

●ハードディスク専用 ●ハードディスク容量:50MB以上 ●メディア:CD-ROM(CD-ROMドライブ2倍速以上) ●メモリ:8MB以上(推奨12MB以上) ●音源:CDDAおよびPCM音源対応 ●CPU:i486/33MHz以上(Pentium/75MHz以上を推奨) ●OS:Microsoft Windows95日本語版、およびMicrosoft Windows Ver3.1日本語版 ●ディスプレイ:640×480ドット以上/256色表示可能ディスプレイ(推奨1024×768ドット以上/26万色中256色表示可能ディスプレイ)

10周年記念特別価格
8,800円(税抜)

●ご用命は下記の販売店へどうぞ

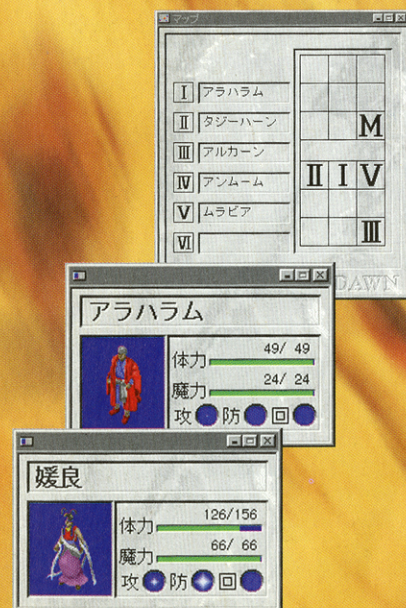
●お買い求めは全国パソコンショップにて。
●通信販売(送料無料)をご希望の方は、住所・氏名・郵便番号・商品名・機種名・メディア名を明記し、現金書留にてお申し込み下さい。
●本ソフトを当社に無断で複製する事及び賃貸・疑似レンタル・中古品販売についてこれを一切許可しておりません。

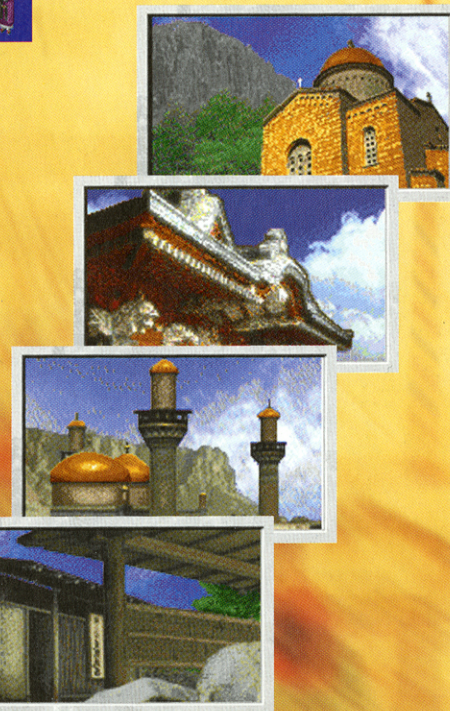
株式会社アートディンク

未知に舞う、冒険者の肖像。

どこに行くのか、目的は何か、そこに待ち受けるものはいったい何か。“自由な冒険”をテーマに、かつてない
ファンタジックな世界が広がるルナティックドーンの最新作「The Book of Futures 開かれた前途」。
ますます高まる未知への興奮。果たしてどのような冒険が展開されるのか、キミの冒険者像はキミだけにしか実現できない。

もし、キミがこの広大なフィールドを旅するのなら、冒険に必要な技術を身につけ、武器や防具の装備を整えなくてはならない。そのためには街で仕事の依頼を引き受け、報酬(ゴールド)を得ることが必要だ。その依頼達成のための行動と、次々と起こる出来事は、キミの冒険者としての資質を問う。しかし、ここはキミの冒険次第で変化する生きた世界。どこへ行き何をするのかも自由。理想の冒険者像に近づくためにはどうしたらいいのか、それはまずこの世界に足を踏み入れ、経験してみることだ。

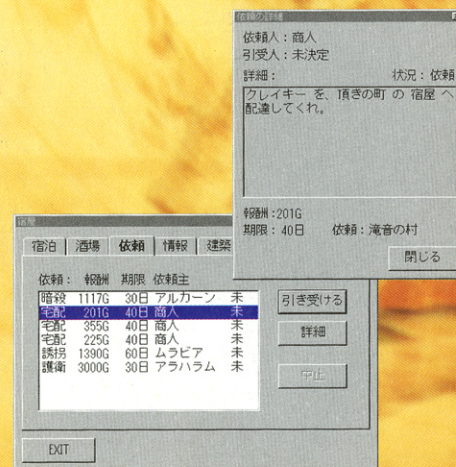
●オリジナルキャラクターが作成可能

プレイするキャラクターは200人の特徴ある人物から選択可能。剣術を身上とするのか、魔法使いか、それはキミ次第。そこからさらに訓練で戦闘技術の向上、魔法のマスターも行え、キミだけのキャラクターをつくり上げることができる。

●パーティを編成する

この世界にはキミ以外にも個性的な冒険者が多数存在する。彼らと冒険のパーティを組むこともちろん可能。ただし、彼らはあくまでキミと同等の立場にある。街中で、戦闘で、彼らはしばしば予想外の行動をとるが、それはキミのリーダーシップにも関係する。

●4つの地域から成る広大な世界

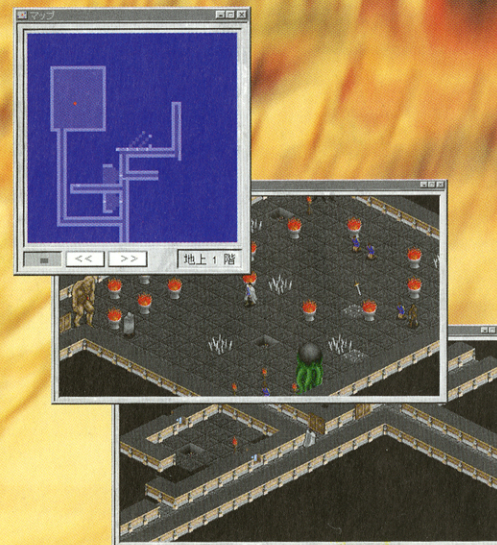
日本や中国、中東、ヨーロッパの4つの地域から構成される広大な冒険の舞台。ある地域でしか手に入らないアイテムや魔法も存在する。このフィールドのどこへ行き、何をするのかは自由だ。

●多彩なアイテム

防具・武器の購入や、発見したアイテムの鑑定は街にある店で行える。店には防御や破壊のパワーも違う豊富なアイテムが揃っており、街や地方によってもその種類は変化する。キミに相性のよいアイテム探しも必要となる。

●多彩なイベントと仕事の依頼

武器の装備や訓練に至るまで、その身を高めていくには資金が必要となる。そのために宿屋で仕事の依頼を受け、報酬を得ねばならない。内容は怪物退治、要人救出、略奪など実に多彩。難しい依頼は報酬も高額だ。依頼達成の方法はひとつひとつ異なり、キミの腕が試される。

●生き抜くためのテクニック

冒険に必要な技術を身につけるためには、街にある訓練所で行う。基礎体力から武術や魔法の戦闘技術、鍵を開ける訓練など、豊富なメニューの中から何をマスターするのかは、キミの目的次第。

●危険の潜むダンジョン

古代の城や自然洞窟などの中にはさまざまな危険が潜んでいる。何者かが仕掛けた罠、突然襲撃してくるモンスターなど、決して気を抜いてはならない。しかし財宝や伝説のアイテムが手に入ることもある。危険と幸運が背中あわせの場所、それがダンジョンだ。

●モンスターとの死闘

リアルに動くキャラクターと魔法のアクションが白熱の戦闘シーンを演出。キミの前に立ちはだかる多くのモンスター。彼らは種族によって特徴があり、戦闘方法も異なってくる。どうすれば倒せるのか、それはキミ自身経験を積み、戦術をマスターするしかない。

●常に変動する生きた世界

このフィールドは、キミの冒険次第で刻々と変化していく生きた世界。世界の地域勢力図さえも変えることができる。ひとつの冒険人生を終えても引き続き子孫や他キャラに成り代わり冒険を継続できるので、キミの通った足跡はフィールド上から、いつまでも消えることはない。

[商品情報]

タイトル：LUNATIC DAWN Passage of The Book
発売日：1997年3月21日予定
標準価格：7,800円（税抜）
メディア：CD-ROM 1枚
ジャンル：ロールプレイングゲーム
プレイ人数：1人

[商品仕様]

O S：Windows®95日本語版対応
Windows®NT4.0対応
C P U：i486／33MHz以上
（推奨Pentium/100MHz以上）
メモリ：16MB以上（推奨32MB以上）
ハードディスク：50MB以上
ディスプレイ：640×480ドット以上／256色以上表示可能
（推奨1024×768ドット以上）
CD-ROM：2倍速以上（推奨4倍速以上）
音源：上記OSに対応のPCM音源
※本製品では、Direct X3を使用しています。

[商品概要]

画期的なゲーム性で、多くのファンを魅了し続けているロールプレイングゲームの名作「ルナティックドーン」シリーズ。この「LUNATIC DAWN Passage of The Book」は、「自由な冒険」というコンセプトはそのままに、さまざまな機能を追加、改良し、より快適なゲーム環境の構築を目指しました。「The Book of Futures」のシステムをベースに、ユーザーの声を取り入れ改良・進化した作品です。

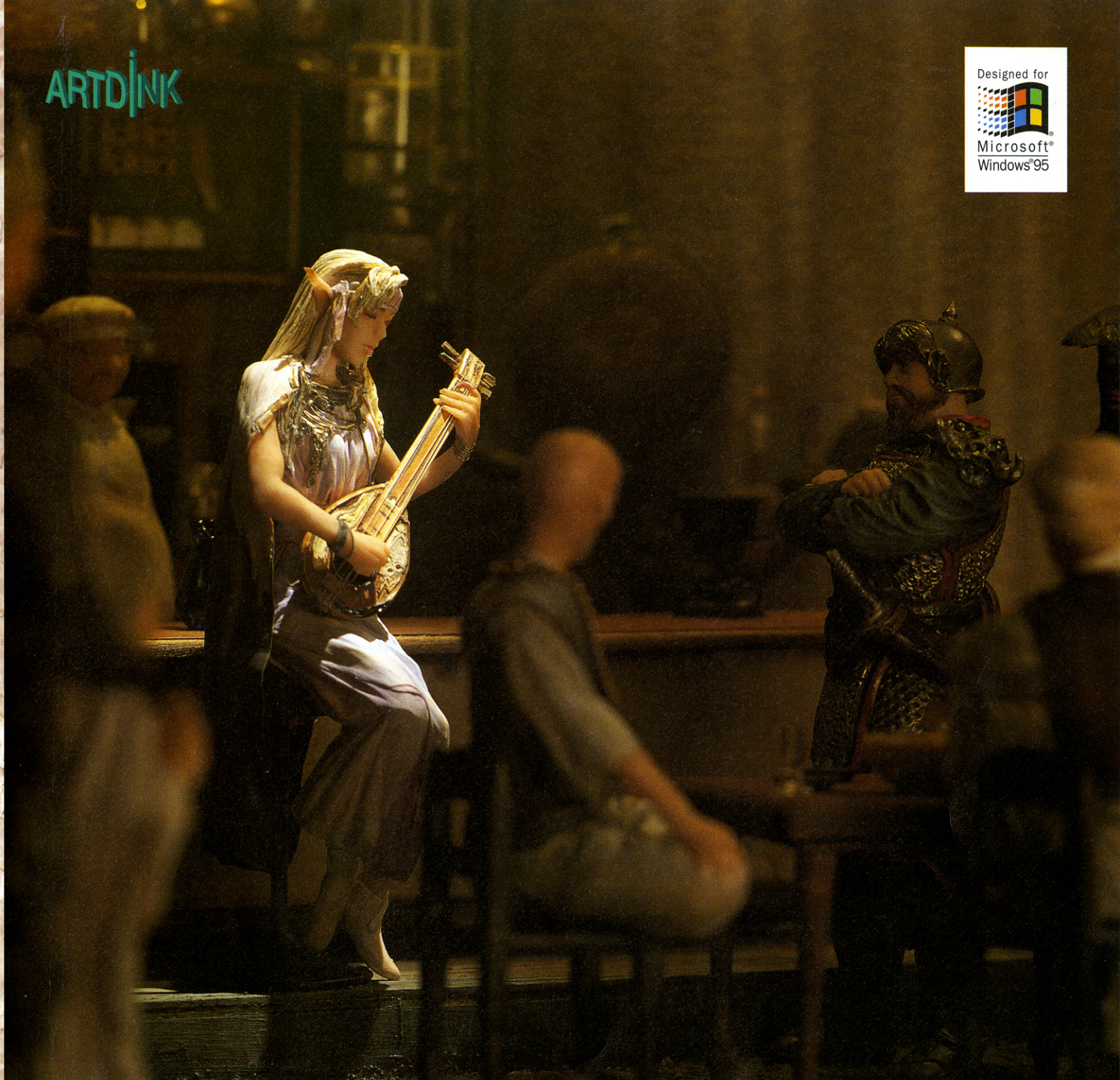
[セリングポイント]

- MMX® Technologyに対応し、ゲーム進行が飛躍的に向上。
- DirectSoundに対応し、音質も向上。
- 完全新作の世界マップを収録。
- 3Dパースの構図を採用し、よりリアルになった街マップ。
- まったく新しいダンジョンデータを収録。
- 「The Book of Futures」からのキャラクターを使用することも可能。
- 新たなイベントが追加され、さまざまな新モンスターが登場。
- アイテムが100種類以上追加され、総計約400種類のアイテムが登場。
- キャラクターの職業によって、特殊な攻撃が可能。
- 12種類の魔法が追加され、より臨場感あふれる戦闘を展開可能。
- キャラクター同士の会話を充実させ、さらにリアルな世界を構築。
- 新作オープニングムービーを収録。
- 音楽もすべて新曲に変更。

NO COPY
このソフトは著作権法によって保護されています 使用条件を守りましょう
(社)コンピュータソフトウエア著作権協会

株式会社アートディンク

ARTDINK

Designed for Microsoft® Windows®95

LUNATIC DAWN
Passage of The Book
ルナティックドーン 前途への道標

画期的ファンタジーRPGの最新作、ついに登場!

その旅の果て、冒険者は伝説になる。

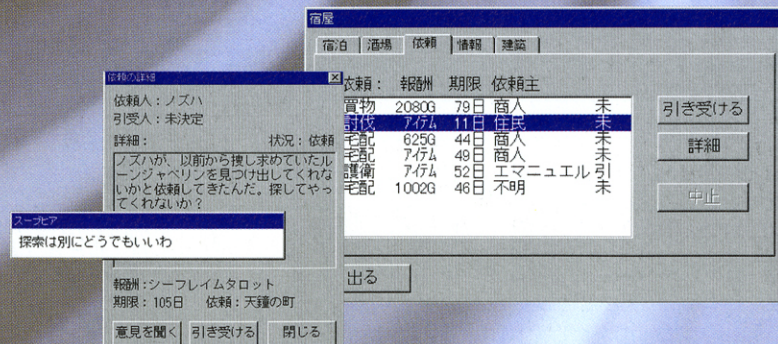
「自由な冒険」をテーマに展開されるRPG「ルナティックドーン」シリーズ。
この世界の物語は、プレイ次第で刻々と変化していく。そう、キミが物語の創造者だ。
どこまでも広がる冒険世界。その彼方には、果たして何が待ち受けているのだろうか?
高まる未知への興奮。そして、かつてない感動。
RPGファン待望のシリーズ最新作、ついに登場!

WORLD

READY

ADVENTURES

旅立ちへの序章。

「ルナティックドーン」の世界では、何をするのもまったく自由。
キミの思い通りに世界を作ろう!
しかし、この広大なフィールドを旅するためには、
最低限の知識と技術を身に付けなければならない。
それを理解し、習得するとき、
初めて冒険者としての第一歩を踏み出すことができるのだ。

●広大な最新世界マップ

日本や中国、中東、ヨーロッパなどをモデルにした広大な世界が舞台。ある地域でしか手に入らないアイテムや魔法も数多く存在する。どこへ行き、何をするか。すべては、キミの思いのままだ。

世界を創造するとき、単に正義や秩序のパラメータのバランスを整えればいいというわけではありません。波乱に満ちた世界の方が、冒険をよりスリリングにしてくれます。

●オリジナルキャラクター作成

プレイするキャラクターは、200人を超える特徴ある人物から選択できる。戦士を選ぶか?魔法使いを選ぶか?キミの人生はここから始まる。自分だけのキャラクターに育て上げてあげよう。

悪か正義か。このキャラクターはキミの行動次第で、刻々とその人格が創られていきます。どのような人生を歩むのかは自由ですが、軽はずみな行動はとらない方が良いでしょう。

●パーティ編成

この世界には、多くの冒険者が、キミとの運命的な出会いを待っている。もちろん、彼らとパーティを組むことも可能。だが、彼らが、プレイヤーと同等の立場にいることを忘れてはならない。彼らはしばしば思いもよらない行動をとり、キミを困らせるはず。リーダーとしての手腕が試されるのはそんな時だ。

冒険を共にする、信頼できる仲間たち。彼らに襲いかかり、戦いを挑むこともできます。そのような裏切りに近い行動も、この世界では可能なのです。

●イベントと仕事の依頼

どのような世界でも、人が生きていくためにはお金は必要不可欠。だからこそ、仕事の依頼を受け、報酬を受け取らなければならない。内容は怪物退治、要人救出、略奪など実に多彩。難しい依頼は、それだけ高額な報酬を受け取れるのだ。依頼達成の方法はひとつひとつ異なる。臨機応変に対応していこう。

キミの行動は、そのまま世界の変化へと反映されます。悪事をすればするほど、キミの世界には、様々な「悪」が満ちてきます。

●危険が潜むダンジョン

何者かが仕掛けた罠。突然襲撃するモンスター。ダンジョンの暗闇には、様々な危険が潜んでいる。しかし、進んで危険な行動をすれば、思いもかけぬ幸福が待っていることもあるのだ。伝説の財宝や伝説のアイテムなどが、どこかに潜んでいるかも……。危険と幸福が背中合わせになっている場所、それがダンジョンといえるだろう。

誰もが憧れ、夢を見る国王への道。数あるダンジョンの中には、国王になるためのダンジョンも存在します。キミの真の実力が試される場所なのです。

●400種類を超えるアイテム

街や地域によって、手に入れられるアイテムは異なる。なかなか手に入れることのできない貴重なアイテムも、どこかに眠っているはずだ。そう、すべてはキミの行動力にかかっている。知らない土地にも進んで、出向くようにしよう。

いろいろなアイテムを収集して、売りさばくことで生活を送ることもできるし、さらに本格的に店を開業することもできます。あてのない冒険だけが、キミの人生ではないのです。

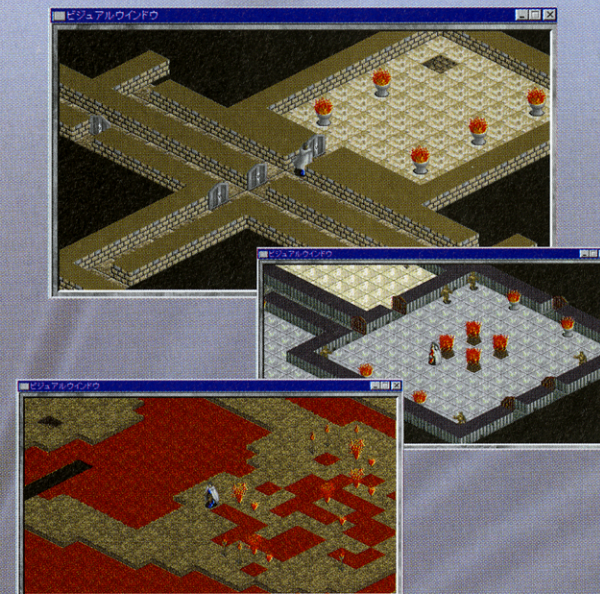
●モンスターとの戦闘

リアルなキャラクターたちが、戦闘シーンをあざやかに演出。数多く存在するモンスター達は、それぞれが特徴ある戦闘方法を持っている。彼らを倒すためには、キミ自身が経験を積み、戦術をマスターするしかない。

同じ種族のモンスターでも国や地域によって、その名前や攻撃方法が違います。同じ種族ということに惑わされずに、慎重に戦闘を展開してみましょう。

●生き抜くためのテクニック

冒険に必要な技術は、街にある訓練所で身に付けよう。基礎体力から武術や魔法の戦闘技術、鍵を開ける訓練まで、今のキミに必要なトレーニングが必ずあるはずだ。

この世界で生き抜くためには、自分自身のトレーニングは常にかかせない。戦士なら体力を、魔法使いなら知力を、そしてカギを開ける専門知識など、さまざまなトレーニングが用意されています。

中文版

俠客遊

Lunatic Down（狂人之旅）第二代又來了！

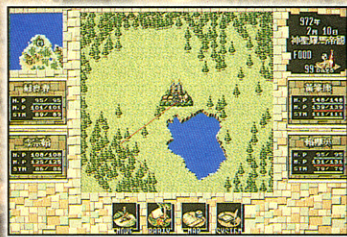
這次我們叫它《俠客遊》，

《俠客遊》不只是中文版RPG遊戲，

它有比Lunatic Down 更浩大、

更精彩，更耐玩的特性，

不信，您來試看看！

精彩攻略本同步發行
敬請期待！

ARTDINK

代理發行·生產製造
第3波文化事業股份有限公司

第三波高雄門市部暨全省電腦門市店及書局均售

THE ATLAS

HYPER SCALING GEOGRAPHIC SIMULATION

ATLAS世界のどこかに眠る
永遠の秘宝「イヴラーク(EVELARK)の骨」!
発見者には、抽選で50名様に
メイプルリーフ金貨($\frac{1}{10}$オンス)をプレゼント!

応募要領

●応募方法：パッケージ同封の応募券と秘宝を発見したディスクを当社までお送り下さい。
(両方なければ無効とさせていただきます。 尚お送りいただいたディスクは返却いたしません。あしからずご了承ください。)

●締　　切：1991年10月30日(当日消印有効)

●発　　表：12月発売の各パソコン誌

●発　　送：1991年12月24日

●宛　　先：
㈱アートディンク「イヴラークの骨を捜せ」係

PC-9800シリーズ ●VX以降●NOTE対応●5" 2HD 3.5" 2HD(各3枚組)●要バスマウス●要640KB●要400ラインアナログカラーCRT
●RAMボード対応 ※I・Oバンク方式1MB以上増設されている場合に限ります●FM音源対応

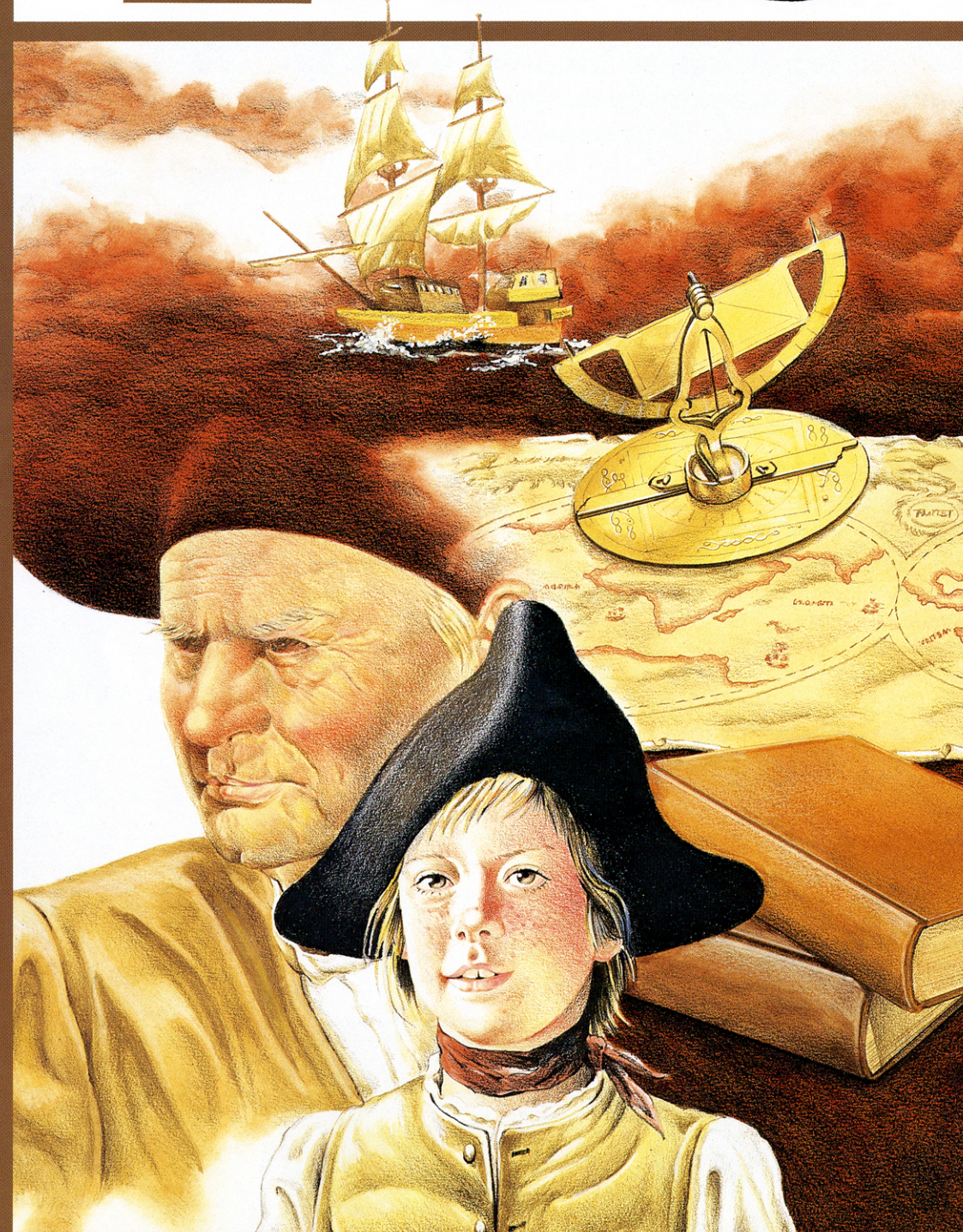
標準価格 10,800円
●表示価格に消費税は含みません。

●ご用命は下記の販売店へどうぞ

株式会社 アートディンク

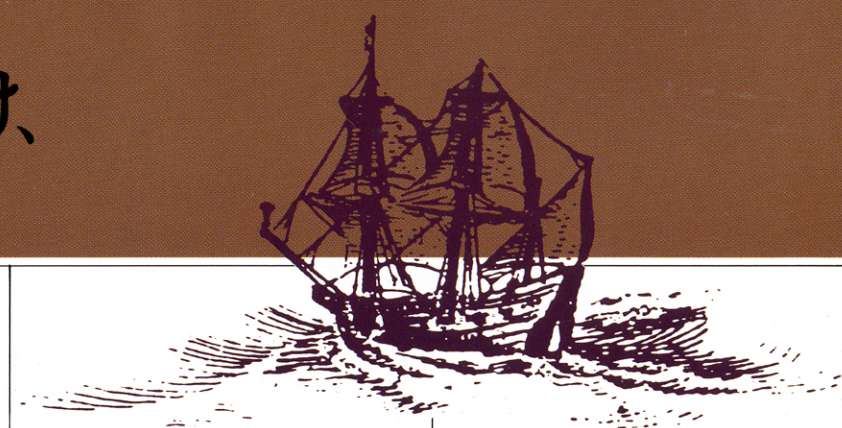
ARTDINK

THE ATLAS

HYPER SCALING GEOGRAPHIC SIMULATION

大陸の終るところ、大海の始まるところ

空白の時代、15世紀。世紀の大事業『世界大地図帳（ワールドアトラス）』作成に向け、いま、あなたの果てしなき冒険と知識への航海が始まった。

時は15世紀、いまだ世界が形を成さない巨大なる空白時代。あなたは、ポルトガル国王アフォンソ五世との間で結ばれた貿易特権契約の元、正確な世界地図の作成を命じられた名門商家の当主。世紀の大事業を前に用意されたのは、限られた資金と船、そして5年を限りの資金援助だった。

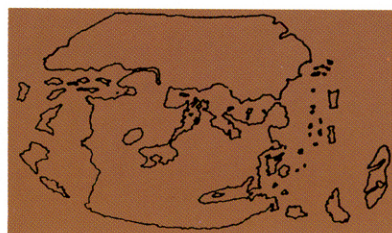
行く先は、まだ誰も見たことも、聞いたこともない未知の世界。航海には、大きな船団と勇敢なる提督（船団長）、膨大な資金が要求される。あなたは、まず貿易相手を見出し、貿易を繰り返し、資金を蓄えながら、大事業に立ち向かって行く。しかし、航海の行く手には、あなたを悩ます数々の疑惑、不安、そして災難、危険が待ち構えている。あなたは、そんな次々と襲いかかる難題、災難を見事クリアし、『世界大地図帳（ワールドアトラス）』を完成させることができるだろうか？いま、夢と冒険、知識への限りないロマンを乗せてあなたの大事業への航海が始まる。

■探険船団のオーナーとして、まず船団を組織し、提督を雇う。

未知の航海には、大きな船と優れた提督が必要だが、初めからそんな船や提督を雇う資金はない。最初は、王様から与えられた資金で探険船団を組み、提督を雇い、出発しなければならない。しかし、船の種類によっては一回の航海の距離や航海期間が変化し、提督にも向き、不向きがあるので、無理をしないことが肝心。無謀な船団を組んだり、いいかげんな提督を雇うと、後々苦労することになる！

■小さな島にも意外な発見が！拡大機能をフルに駆使してみよう。

世界地図の上では小さな島でも、探険船を何度も送り込んでいくと、意外な発見をすることがある。例えば、豊富な資源が眠っていたり、貿易港として開港できる村や町を発見したり……。こんな時は、拡大機能を使ってすかさずズームアップ。貿易で大儲けなんてチャンスもあるので、徹底的に調査しよう。

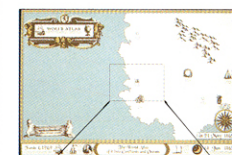
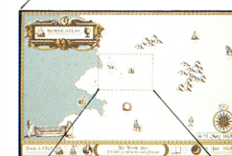
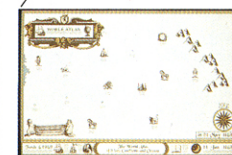
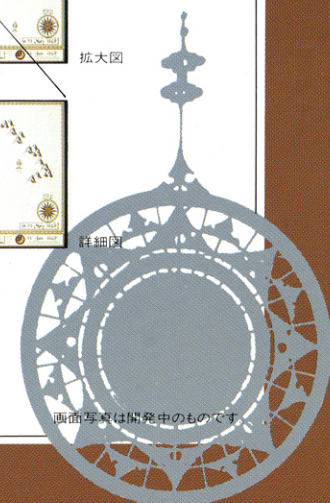
■提督の報告を信じるか？信じないか？それが、「世界大地図帳（ワールドアトラス）」作成への別れ道。

提督が航海先から商館のある町に還ってくると、航海で見聞きした事の一部始終があなたにもたらされる。提督の報告を信じ、OKを出せば、新しい地図に新しい地形が書き込まれていく。さて、あなたはこの報告を信じるか？信じないか？この報告が、地図づくりへのステップとなるだけに、決断は慎重に！

■貿易収入で、探険船団を強化し、さらに航路を延ばして新天地へ。

船団に要する費用は、貿易によって稼ぎ出さねばならない。そのためには、まず貿易相手の町を見つけることが先決だ。貿易産物は、胡椒や象牙、香料、また金などの鉱物資源など、実に多種多彩。しかし、産物によっては、貿易をくり返せば減るものもあるし、町自体も変化する。時々は、貿易収支の報告書を見るようにしよう。

■探険船団の行く手には、さまざまな災難、危険が待ち構えている！

嵐や海賊、また伝説の化け鯨や魔の海域など、航海の行く手にはさまざまな災難、危険が待ち構えている。ATLASの世界では、見ていないところでも、地震や嵐、洪水などがしばしば起きており、町に大きな被害を及ぼしていないとも限らない。ひょっとして、貿易相手の町が、すでに消滅していることもあるので、くれぐれもご注意。

最大拡大時65,000画面！圧倒的なデータ量が広大な世界地図を創りあげる！

画面写真は開発中のものです。

ATLAS HISTORY

『いらっしゃいませ。えっ、当家の歴史を知りたい。わかりました、
ただ今ご主人様は外出しておりますが、執事の私でよければご説明させていただきます。』

年月	タイトル
1991年8月	THE ATLAS(PC98版・FM-TOWNS版)
1992年4月	THE ATLAS(HD専用版)
1993年2月	THE ATLAS(DOS/V版)
1993年4月	THE ATLASⅡ(PC98版)
1993年5月	THE ATLASⅡ(FM-TOWNS版)
1993年11月	THE ATLASⅡ(DOS/V版)
1994年3月	THE ATLAS(PCエンジン版)
1995年9月	THE ATLAS(スーパーファミコン版)

はじめて『ATLAS』が世に出たのは1991年でございます。フラクタル理論を応用し、拡大縮小を可能にしたマップや、セピア調のインターフェイスは多くのユーザーの方々を虜にいたしました。
その後も、ご主人様のご子息が活躍される『ATLASⅡ』や、舞台をスーパーファミコンやPCエンジンに移した『ATLAS』が登場いたしました。
発売されたその年には、シミュレーションゲーム大賞(LOGIN)にも入賞いたしました。また、喜ばしいことに発売後7年がたった現在でもゲーム100選(じゅげむ)にエントリーされており、ユーザーの皆様から根強いご支持を頂戴しております。

お恥ずかしながら、若き日の私めでございます。
このように改めて見てみますと、7年の歳月で私の伊達男ぶりも磨きがかかっておりますな。

ご覧ください。ご主人様のおつくりになられている地図も、3Dポリゴンを使用することで、このように美しくなりました。

画面はPC98版のものです。

今回、ご主人様が手がける大事業では、世界の本当の姿に迫る大きな謎が隠されているということです。はたして、世界とは一体どのような形をしているのでしょうか。ご主人さまの偉業が達成されますよう、私も微力ながらお手伝いさせていただこうと思っております。

Neo ATLASの世界に眠る謎を解け。
幻の秘宝キャンペーン実施!!

商品情報

タイトル	:Neo ATLAS	ジャンル	:新世界発見シミュレーション
JANコード	:49-88640-10021-1	プレイ人数	:1人
対応機種	:プレイステーション	メモリーカード	:7ブロック使用
品　番	:SLPS-01212	発売日	:1998年2月発売予定

新世界発見シミュレーションゲーム
Neo ATLAS
プレイステーション用ゲームソフト
予定標準価格 **5,800**円(税抜)

●「Neo ATLAS」のゲームデータを途中セーブするためには、メモリーカードが必要です。
●本ソフトは全国のTVゲーム専門店、玩具店等のプレイステーション取扱店にてお求めください。

For Japan Only　プレイヤー 1人　メモリーカード 7ブロック

株式会社アートディンク

FlipFlop Productions

あなたの知らない、もう一つの世界地図(アトラス)。

Neo ATLAS

Neo ATLAS
World Odyssey
Carto-Graphic
Simuration

あなたの信じることが、あなたにとっての事実である。

時は15世紀。当時の人々は、自分の住む国と、その周辺の領域のみを世界と認識し、
それより先に広がる陸地や海域、ましてや世界の真の姿など知る由もなかった。
しかし、暗黒の時代はすでに黎明の時を迎えていた。大航海時代の到来である。
ヨーロッパの大国ポルトガルでも、世界発見への気運は高まりつつあった。
国王は、リスボンの貿易商に命じる。
「未知の領域を探検し、世界の真の姿を見極めよ」と…。

Neo ATLASの最終目的は、当時まだ誰も知らなかった世界の姿を見極め「世界大地図帳（ワールドアトラス）」を完成させること。プレイヤーは貿易で資金を稼ぎながら、提督たちに未踏の領域を探検させ、世界の姿を明らかにしていく。
やがて、少しずつその姿を見せはじめる世界。そこには、さまざまな謎や発見がみちているはずだ。
ただし、Neo ATLASでは、プレイヤーが信じたことだけが"真実"として地図上に記されていく。
そのため、プレイヤーの決断次第で、世界は万華鏡のようにその姿を変えていくことになる。

探検

空は晴れ渡り、風も順調。いざ、幾千の波濤を越え未踏の領域へ。

——— 1469年1月12日 サンクティ・ソリス提督 航海日誌より

今回の探検航海の責任者として、多くの提督の中から私が選ばれたのは、その経験と実績から考えて当然といえよう。雇い主であるリスボンの貿易商から与えられた指示は、南方に広がる未知の海域を越え、遥かインドへの航路を開くこと。これはポルトガル国王陛下の勅命でもある。もし、この航海が成功すれば、“世界の真の姿を見極める”という、船乗りにとって名誉この上ない任務を任されることは明白。私は、過不足なき報酬を以て海の精鋭どもを集い、ついに暗黒の領域へと船を進めた。

海面に漂う霧の一瞬の晴れ間に、確かに我々は陸地の影を見た。

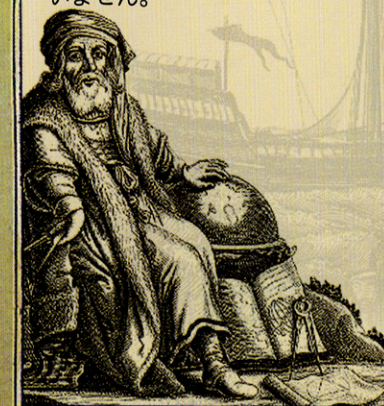
——— 1469年4月1日 サンクティ・ソリス提督 航海日誌より

すぐに上陸し、調査を進めたいところではあったが、まずは一度リスボンへ引き返し、雇い主へ報告することにした。この発見の手柄で来年の報酬の引き上げは確実であろう。

貿易

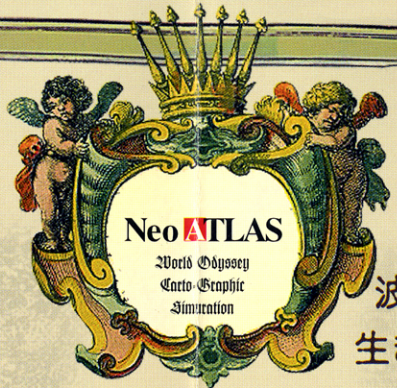
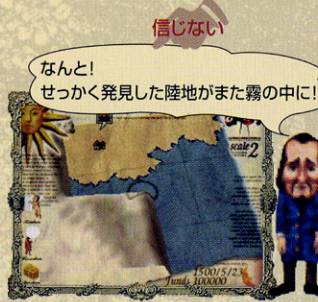
二束三文で買い受けし赤き種子より香料を発見！信じ難き高値を呼ぶ。

——— 1471年12月25日 執事の日記より

それは、見慣れぬ形をした種子でございました。その鮮やかな赤色につられて、ついつい私めが口に入れてしまったことが、この世紀の発見につながったのでございます。3日間口が腫れ続けたこの執事に感謝していただかねばなりませぬな。ご主人様の話によると、この激烈なる辛みを有した香料の人気は素晴らしく、「唐辛子」の名で広く親しまれているそうでございます。もちろん、貿易による莫大な利益が探検船団の資金を一気に潤沢なものとしたことは言うまでもございません。

■世界を彩る多種多様な産物

Neo ATLASの世界を一層奥深いものとしているのが、各地に分布する多種多様な産物だ。一見何の価値もないように見えるものでも、貿易により高価な産物を生み出すことがある。

■貿易が次の探検を支える

Neo ATLASにおいて貿易は欠かせない要素だ。探検の資金の大部分は貿易によって捻出されるし、人口の移動や噂の伝播などにも貿易は深く関わっている。地域性や時代背景、都市の成長などの要素が複雑に絡み合うその世界は、純粋な貿易シミュレーションゲームとしても第一級のクオリティを誇っている。

謎

波荒れ狂い、死霊さまよう暗黒の海…生きて戻りし者、一人とて無しと聞く。

——— 1476年6月3日 調査船団長 メンデス・ケサダ 見聞書より

暗黒の海の調査を俺が引き受けたと知るや、部下たちの半数が翌日には姿をくらました。それほどこの伝説は水夫たちに恐れられているのだ。俺は、嫌がる残り半数の部下たちを引き連れ、南へと船を進めた…。
やはり、俺様のにらんだとおりだ。暗黒の海があるという海域には、何の危険もなかった。イワシの大群がきらめき、海が銀色に染まる美しい光景があるだけだった。おそらく、漁場を荒らされるのを嫌った地元の漁師たちが流した"つくられた噂"だったのであろう。

■謎は徹底的に調査すべし

Neo ATLASの世界には、さまざまな謎やミステリアスなスポットが無数に存在する。探検を進める中でこれらに遭遇したら、積極的に調査団を派遣してみよう。ときには大きな発見につながる重要なイベントに遭遇することもある。

■人々の噂にも耳を傾けよ

人々の噂に耳を傾けることも非常に重要だ。ただし、昔も今も人の噂ほどあてにならないものはない。なるべく多くの噂に耳を傾け、その真偽をしっかりと見極めることが肝要だ。

発見

永遠とも思える航海の果て、ついに私たちは世界が終わる場所を見た。

——— マリア・アルメイダ提督 1480年3月20日 航海日誌より

それを実際に目撃する前からほぼ予測はしていた。すべての謎や噂は、この結末を次第に強く暗示し始めていたからだ。多くの提督たちの中から私に目をかけ、育て、そして信じてくださった雇い主に感謝したい。そう…私たちは平らであるべき地球の果て、海が大滝となって奈落へと流れ落ちるその終焉を、ついにこの目で見たのである。

見よ！ここは始まりの海。我々はついに世界周回航路を発見した。

——— アントニオ・ゴメス提督 1480年4月11日 航海日誌より

長い長い航海。幽霊船や海賊騒ぎで船団の志気が乱れ、自らの無力さに挫折しかけたことも一度や二度ではない。しかし、我々はついに成し遂げた。やはり地球は丸かったのだ。思いかえせば、この世界の多くの事物がそれを暗黙のうちに指し示していた。さあ、全ての帆をあげ船を進めよ。我々の名が永遠の歴史に刻まれる日、栄光のリスボン港に向けて。

アクアノートの休日P-LIFE図鑑

神秘の海を彩る魅惑的なP-LIFE達を一部ご紹介。
この海であなたはいくつの出会いを体験するのだろうか。

アクアノートの休日
プレイステーション用ゲームソフト
標準価格 6,800円(税別)
6月30日(金)発売予定

●「アクアノートの休日」のゲームデータを途中セーブするためには、メモリーカードが必要です。
●本ソフトは全国のTVゲーム専門店、玩具店等のプレイステーション取扱店にてお求めください。

For Japan Only　プレイヤー 1~2人　メモリーカード 4ブロック

株式会社アートディンク

今、このソフトが
時代と意識を塗りかえる。
ゲーム界待望の海底散策ゲーム、ついに登場!!

アクアノートの休日
THE AQUANAUT'S HOLIDAY
A STROLL IN THE OCEAN
AN UNDERSEA EXPLORATION GAME

6月30日(金)発売予定

広大な海底が探索の舞台。迷子が心配!?

●簡単・快適操作だから迷わず探索できる

「心の中にたまったストレスをこの海で洗い流そう」そんなコンセプトも持っているこのゲーム、広大な海底を迷ってイライラ…なんてことがないよう、様々な工夫がなされている。浮遊感覚が楽しい潜水艦の操作を始め、もう一度行きたい所へひとっ飛びで行けるポイント機能や、一度行った所を地図に表示する自動マッピング機能、一発で基地に戻れるリターン・コマンドなど、簡単・便利な機能が満載。だから、方向音痴の人でも安心して探索ができる。

色の組み合わせがカギ。めざせ!海のデベロッパー

●アイディア次第で魚の豊富な漁礁ができる

漁礁はいわばお魚達のマンション。魚によって好む色のブロックが違うから、組み合わせを工夫して、住みやすい漁礁をつくってあげよう。あなたが作った漁礁の住みやすさが評判になれば、漁礁へ引っ越してきたりする魚など、海底散策画面での楽しも増える。海の高級住宅地になるか、ゴーストタウンになるかは、あなたのウデ次第。

遊び満載、くつろぎいっぱい。楽しみ方は、あなた次第。

あなたが手がけるのは未知の海域の調査と漁礁づくり。
潜水艦を操縦して、様々な冒険が秘められた海を、自由気ままに探索しよう!
100種類以上いるP-LIFE達と、のんびりコミュニケーションを楽しみながら、
海底にひそむ謎の遺跡を発見したり、珍しい生き物を見つけたり。
のんびりしたい人も、ドキドキしたい人も。ワクワクしたい人も、ほのぼのしたい人も。
あなたが心の奥で求めていた何かが、ここにあるのです。

特報!これがウワサの幻の魚だ!?

●100種類を超えるリアルな動きのP-LIFE達

このゲームに登場するリアルな動きと色鮮やかな姿が印象的な生き物達は100種類以上。しかもまだ人類の前に姿を現した事がないために、名前さえついていない珍魚や、見た者に幸運をもたらすという伝説を持っている黄金のマンボウなどの幻の魚達もこの海域に棲息しているというウワサがある。はたしてあなたは、その魚達を見つけられるだろうか!?

P-LIFEとは…

アクアノートの休日に登場する
生き物達の総称。
独自のグラフィック技術を使い、
ポリゴンを最大限に活用して作った、
リアルな動きと質感が特徴的な
人工生命のことです。

海底に眠る、謎、謎、謎。この海は平和なだけの海ではない。

●この怪しい海域には何かが隠されている

美しい海底を散策するだけでも十分面白いこのゲーム。しかし、楽しみはそれだけではない。海底に眠るという幽霊船や古代遺跡の他にも、音楽に満ちた空間や、大きすぎて逆に見つけにくい謎の物体など、探検家ゴコロをくすぐるものが多数隠されている模様。はたしてあなたはいくつ見つけられるだろうか。

友達になった魚を連れて海底漫遊を楽しめるかも。

●出会った魚達と音によって交流

美しい魚達をただ眺めるだけでなく、交流だって可能。潜水艦に搭載されているサウンドコンソールを使って、からかってみたり、ちょっかいを出したり、喜ぶ音を聞かせて友達になったり。うまく仲良くなれたらダンスを踊ってくれるなど、楽しいできごとが展開するというウワサも………。

ARTDINK

PlayStation

１９９６年夏、
あの海で、あの安らぎが待っている。

美しいグラフィックと、これまでにない斬新なゲーム性に評価をいただき「アクアノートの休日」は、
日本ソフトウェア大賞エンターテインメントソフト部門優秀賞を受賞しました。
潜水艦ホリディ号で海底を自由気ままに散策する評判の話題作が、この夏、新機能追加でリニューアルします。

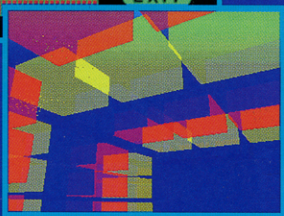
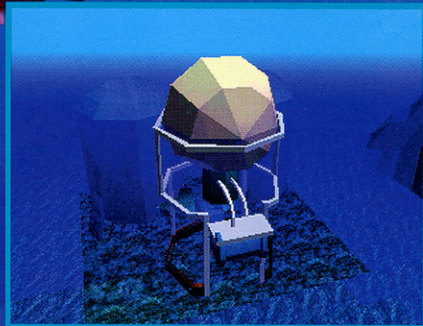
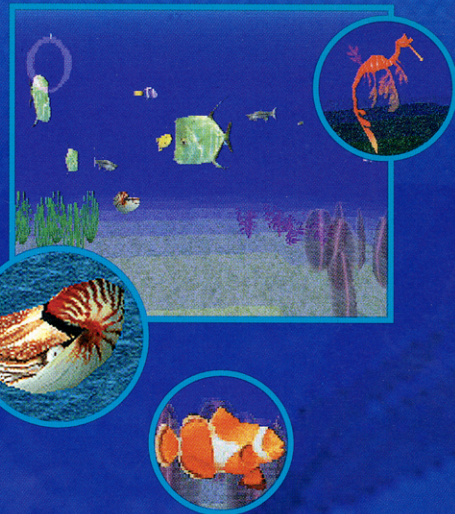
AQUANAUT'S HOLIDAY
A STROLL IN THE OCEAN AN UNDERSEA EXPLORATION GAME

アクアノートの休日

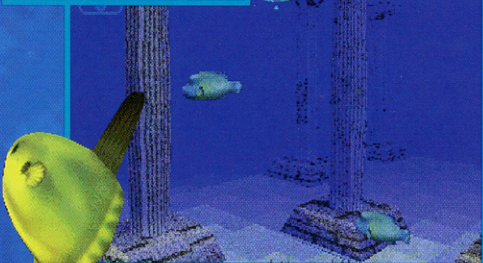
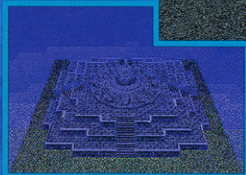
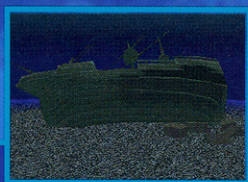
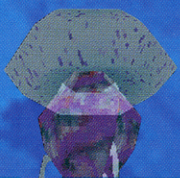
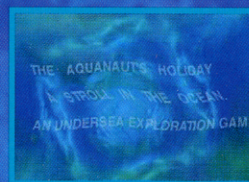
MEMORIES OF SUMMER
1996

7月19日発売予定
海底散策ゲーム　標準価格**5,800**円（税抜）

第4回 日本ソフトウェア大賞
「アクアノートの休日」
エンターテインメントソフト部門
優秀賞受賞

●3色のブロックを組み合わせて作った魚礁に、さまざまな魚たちが遊びにくる。

●コントローラに手をふれることなく、快適な海底散策を楽しめる自動航行機能を追加装備。

●潜水艦に搭載されたサウンドコンソールを使い生き物たちとコミュニケーションがとれる。

アクアノートの休日

AQUANAUT'S HOLIDAY
A STROLL IN THE OCEAN. AN UNDERSEA EXPLORATION GAME.

MEMORIES OF SUMMER 1996

●謎めいた海底には幽霊船や古代遺跡などがひっそりと、あなたの訪れを待っている。

●ボタン位置を設定可能な、キーコンフィグ・モードを追加装備。

●オープニングムービーを新たに収録。

※従来の製品とのデータの互換性はありません。

アクアノートの休日 MEMORIES OF SUMMER 1996
プレイステーション用ゲームソフト

標準価格 **5,800**円（税抜）

株式会社アートディンク

●「アクアノートの休日 MEMORIES OF SUMMER 1996」のゲームデータを途中セーブするためには、メモリーカードが必要です。
●本ソフトは全国のＴＶゲーム専門店、玩具店等のプレイステーション取扱店にてお求めください。

For Japan Only

ゲームの舞台となるのは2073年、豊富な埋蔵資源を持つ、木星の3つの衛星。
世界連合の指揮官であるあなたは、戦場となる各ステージに、自分で作り上げた機動兵器オーバーキルエンジンの部隊を配備し、敵を壊滅させるために、「戦略・戦術」を行っていく。
そのためには、装甲・武器パーツや思考プログラムを組み、最強のオーバーキルエンジンを造り上げる「開発」や、兵器メーカーと取り引きして新しい武器の開発や既存兵器の生産整備などを行う「運営・生産管理」などもおこなって行かねばならない。そして、最終的には各ステージに設けられた全てのベースを占領するのが、あなたに課せられた使命である。

本格派思考バトルシミュレーション、ここに登場。

鋼鉄の遺伝子、胎動す。

木星の3つの衛星を舞台に、
3Dマップの戦場で戦略の限りを尽くして戦う
思考バトルシミュレーションゲーム「カルネージハート」。
荒涼たる無人の衛星上で行われる、機動兵器対機動兵器の
冷たく激しい戦いが、この冬あなたを熱くする。

宇宙情勢年譜

2031年	月での資源採掘開始
2032年	嵐の大洋紛争勃発。月面での採掘領域を巡り、フランス・ブラジル間で紛争が勃発。史上初のOKE使用紛争となる。
2035年	世界連合によりSMRPA（宇宙鉱物資源探査協会）設立
2036年	スイス・ベルミアで「ベルミア条約」締結
2042年	火星の資源採掘・移住開始
2059年	SMRPA木星の衛星で新たな埋蔵資源を発見。
2072年	三岡行動科学上級センター、新型の軍事ロボット用チップを発表。飛躍的にOKEの性能が向上する。
2072年7月	ドラッケンの宇宙往還型貨物輸送船が失踪
2072年8月	世界連合がドラッケンの船を撃墜した事実が判明
2072年11月	世界連合は多国籍軍として木星に向け軍艦を派遣。
2073年9月	巨大多国籍企業対連合国家の戦争が勃発。

注：ベルミア条約
嵐の大洋紛争を契機に、その3ヶ月後にスイスのベルミアで締結された。地球外で紛争・戦争が勃発した場合、地球上でのそれに関連する破壊活動を禁止する等。

注：OKE（オーバーキルエンジン）
無人装甲機動兵器の一般の名前

●自分で本格的なキャラクター製作が可能

「自分で装甲・武器など各種の装備を整え、思考プログラムを組み上げて作ったオリジナルの機動兵器で戦う」という、創造性を刺激するシステムが、このゲーム最大の特長。司令官であるあなたの思考力が、そのままオーバーキルエンジンの強さとなる。

●初心者からゲームファンまで楽しめる完成されたゲームシステム

ビジュアルで確認しながら複雑な思考プログラム作りが簡単にできるプログラムブロック組み合わせ方式など、簡単な操作方法を採用。純粋に戦略だけを楽しみたい人や、面倒なことは苦手と言う人には自動設計モードなども用意されているため、戦略を立てて戦う楽しさを、気軽に深く楽しめる。

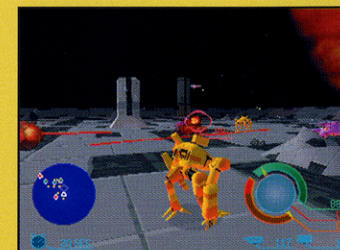
●何度もプレイしたくなる思考性を要求されるシナリオ

戦闘時の戦略や、兵器開発・部隊編成だけでなく、部隊の運営、新しい兵器の開発など、あらゆるところでプレイヤーの思考力が要求される。
誰もが本気でのめり込める知的なゲーム、それがカルネージハートなのだ。

●ハードSF基調にしたビジュアル

ウェットな感情を一切廃した世界観を代弁するオーバーキルエンジンは、横山宏氏のデザインによるもの。その機能美あふれる機体を操って繰り広げる迫力の戦闘を、思う存分楽しんでもらいたい。

●自由な組み合わせのマシーン設計

オーバーキルエンジン本体は、二足歩行、多足歩行、飛行、無限機動と、4タイプ。選んだ機体に、装甲、処理装置、エンジン、タンク、メイン武装、サブ武装、オプション、ペイントパターン、思考プログラムの9つの項目を組み込み、キャラクターを作っていく。その組合わせから生まれるオーバーキルエンジンは無限に近い。

●遊び方を広げるVS バトルモード

自分の作ったオーバーキルエンジンをメモリーカードに記録し、友人の作ったオーバーキルエンジンと戦えるVS バトルモードも魅力。一対一の対戦だけでなく、3対3のパーティーバトルやトーナメント式で戦ったり、思考ルーチンの巧みさを競ったりなど、条件を様々に変え、遊び方を多彩に広げることができる。

※画面写真は開発中のものです。

月の裏側で起こった異変は壮絶な戦いの幕開けだった。無限の闇の中、様々なスペースウェポンが炸裂する。
敵機の重装を貫く光の刃、陽子砲。閃光に鈍く輝くフルメタル感覚の戦闘機。
息づまる銃撃戦を繰り拡げる基地破壊工作ロボット。触れるものすべてを宇宙の塵に変える機雷群。
このスペースウォーが、太陽系全惑星の運命を決する。

近未来感覚にあふれたSFハードシミュレーションゲーム「ファーサイドムーン」。このゲームは、月、火星、木星、土星の4つのステージからなる。
あなたの任務は、侵略の危機にさらされた地球そして太陽系を救うために、月から順に火星、木星、土星と4つの星にある敵基地を全滅させること。
土星にある敵基地本部を壊滅させれば、あなたの勝利となる。
どのステージも確かな状況判断と柔軟な作戦力が要求される場面ばかり。
司令官たるあなたの手腕を存分に発揮して欲しい。

●各セクションの役割

●基地〔BASE1-6〕

戦闘場面が展開されるセクション。このゲームのメインである。3つのモードに分かれ展開される。

●発射モード:画面には発射台が表示される。ここでは設計図を選び出し機体のアセンブルを行なう。戦闘機MACSの行動パターンを制御するソフトウェアもこの時一緒に搭載。アセンブルが完了すれば、いよいよ発射。

●空中戦モード:MACSと敵戦闘機との戦いをモニターする。モニター内容は概略と詳細の2通りの選択が可能。敵機を撃退して首尾よく敵基地を発見したらポーン(基地攻撃用歩行ロボット)を投下。

●基地攻撃モード:ポーンが基地攻撃エリアに着地すると、基地攻撃モードに切り替わる。ポーンは迎え撃とうとする敵側のロボットと対戦を開始。うまく撃退できれば敵基地内へ突入し攻撃することができる。

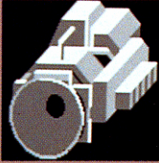
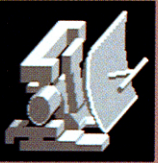
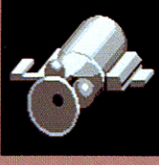
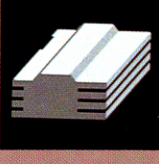
●軌道ステーション〔DEPOT〕

地球周回軌道にある、物質輸送基地。ここへ不足した部品の補給を指示。補給の際はまず基地を選び、部品のリストから補給品を選出し、その数量を決定する。その時、自軍基地に余った部品は軌道ステーションに戻しておくこと。

●データベース〔DATABASE〕

機体に関するあらゆるデータを保存しておくカード型のファイルのこと。機体設計部で作成した設計図とソフトウェア部で作成したソフトウェアをペアにして一枚のカードに保存。データベースは基地、機体設計部、ソフトウェア部の各セクションで開くことができる。

●サブメニュー〔SUB-MENU〕

前回までのデータのロード、途中でのデータのセーブ、ゲーム終了を行なうセクション。他に、ゲーム速度や表示色を変更することができる。

●機体設計部〔HARDWARE〕

ここでは新しい機体の設計を行なう。まず、機体設計図を保存したデータベースから新規カードの抜き出し。次に予め用意されたオリジナルの設計図をもとに改良を加える。オリジナルの機種は、戦闘機・迎撃機・輸送機・偵察機・特務機などを用意。15の四角い枠の中にキットをはめ込む要領で部品を搭載する。完成したら忘れずに機種名を記入し、データベースカードを格納すること。

●ソフトウェア〔SOFTWARE〕

ソフトウェアとは、飛行中の機体の行動を指示する命令体系あるいはシナリオのこと。新たに機体設計を行なう際、同時にソフトウェアを変更することが可能。変更の要領は、機体設計の場合と同じで予め用意されたオリジナルのものをもとに削除、追加を行なう。

●宇宙警戒観測所〔OBSERVATORY〕

戦闘空間全体をモニターするセクション。各飛行体の軌跡を戦闘空間図に重ねて表示する。あるいは各基地所属のMACS(無人戦闘機)の現在位置を中心にマップを表示し直すことも可能。

●搭載部品研究所〔LABORATORY〕

機体を構成する部品を改良したり、新部品の開発を行なったりするセクション。自軍のパワーアップはすべてここで行なわれる。部品の改良や開発にあたっては、まず6ヶ所の研究所にそれぞれ開発項目を割当て、各研究所ごとに適任と思われる研究員を選択。開発された部品の耐久性はこの主任研究員の適性で決定される。次にアシスタントの数を決定するのだが、総数は全研究所で100名までになっている。

●画面は開発中のものです。

●MACS搭載部品、武器

●メインエンジン MAIN ENGINE
MACSの移動のための主機関。左右対象に搭載。最低1台は必要。

●短距離センサ SHORT RANGE SENSOR
UEの飛行体を見つけるためのもの。陽子砲・光子砲・ECMとペアで使用しこれらの武器と向いている方向をそろえて、搭載。一方向に1台あればその方向を向いた武器は、すべて使える。

●光子砲 LASER GUN
小惑星・隕石のほかに、UEのビーコン・機雷を破壊できる。

●サブエンジン SUB ENGINE
MACSの回転運動をつかさどるもので機体の左右に最低1台ずつ必要。これが無いと方向が変えらない。

●基地センサ BASE SENSOR
基地を発見するためのもの。これが無いと敵基地が見えないので、基地攻撃のときは必ず搭載する。この部品には、特定の方向がないので1台あれば4方向に使える。

●電磁砲 ECM
ECM(電波妨害)発射装置。破壊力はないが、UEのCPUを一時的に停止させることができる。

●CPU
MACSの頭脳。これにソフトウェアを送り込み行動を指示。必ず1台搭載。

●ビーコンセンサ LORAN
設置したビーコンの電波を受けるもの。各種センサのなかでは一番有効距離が長いので、MACSを敵基地に導くときなどに有効。「ロラン」はもともと船舶用の電波灯台システムのこと。

●ビーコン BEACON
電波発信器。電波灯台のようなもの。敵基地近くに投下して、ビーコンセンサを搭載した、基地攻撃機、地上攻撃機などを導く。コンテナに入れて運びソフトウェアで投下のタイミングをはかる。

●通信機 TRANSMITTER
飛行中のソフトウェアの入れ替え、回線の遮断を行なうために必要。ほとんどの場合、搭載しておいたほうが、良い。

●対空レーダ RADAR
隕石・小惑星・機雷を発見するもの。光子砲とペアで使用。光子砲を使用しない場合でも障害物をさけて飛ぶために必要。

●機雷 MINE
浮遊機雷。敵味方の区別なく触れたものを破壊。自爆装置はないので、一度設置した機雷は、その役目を果たすか光子砲で破壊するしか除去する方法がない。

●コンテナ CONTAINER
投下機器類を運ぶためのコンテナ。十字型に5つ分の場所を占有し中央にビーコン・機雷・ポーンを乗せられる。

●陽子砲 PROTON CANNON
UEの飛行体を攻撃する武器。短距離センサとペアで使用。

●ポーン PAWN
基地攻撃用歩行ロボット。前方に陽子砲を装備して敵を見つけると攻撃。ほとんどの動きは、ポーンの頭脳にまかせきりで、敵に向かって行くか、逃げ回るかの2通りの行動しかない。

PC-9800シリーズ

標準価格 9,500円
●表示価格には、消費税は含まれておりません。

- ●VM/VX/UV/UX/CV/RA/RX/EX/ES/DO
- ●5″2HD 3.5″2HD(各3枚組)
- ●要2ドライブ
- ●要バスマウス
- ●要640KB
- ●要400ラインカラーCRT
- ●16色モード対応
  ※VM21以降の機種とアナログRGB端子付16色対応CRTの組み合わせの場合
- ●RAMボード対応
  ※I/Oバンク形式、1M以上のメモリーが増設されている場合
- ●FM音源対応
  ※FM音源ボードが装着されている場合

株式会社 アートディンク

ARTDINK
FAR SIDE MOON
地球防衛軍II
the earth self defense force

History of Ancient Rome Empire.

Julius Caesar and Rome

ローマは、紀元前750年頃にロムルスとレムスの双子の兄弟が
建国したとされ、最盛期には人口100万人を超える大都市であった。
政治家であり、軍人でもあったユリウス・カエサル（ジュリアス・シーザー）は、
紀元前60年頃、同志とともにローマを支配。
彼は間もなく全権を手中にすると見事な内政手腕を発揮。
「世界の道はローマに通ずる」といわれたほど整然とした道路は、現在の先進国に劣らない
レイアウトを持ち、上下水道などの環境整備も当時では画期的であった。
また、優れた建築技術をともなった建造物は歴史的遺産となり、
コロシアム（競技場）や神殿、劇場などの建築物に代表される文化は
いまなおヨーロッパに受け継がれているほどのものである。

History

	B.C.		
ローマ建国	753	48	カエサル、エジプトを平定
イタリア半島を平定	275	44	カエサル没す。B.C.29に神格化
ヒスパニア、マケドニアを平定	166	31	地中海諸国の統一を達成
カルタゴを滅亡させる	146	A.D.	
イベリア半島を平定	133	80	競技場（コロシアム）完成
カエサルがローマを支配	60	114	アルメニア、メソポタミアを平定
カエサル、ガリアを征服	52	216	「カラカラ浴場」完成
		395	ローマ帝国が東西に二分

Impressions

英国インプレッションズ社で生まれた本作（原題「CAESAR」）は、その優れたゲームシステムにより、ヨーロッパ各国でも大ヒット！
その人気作を、今回、アートディンクの手でさらにアレンジ。定評の3Dパースペクティブで新たに描き起こされたグラフィック、
操作性の向上をはかった各画面デザインなど、ゲームの魅力をさらに引き出しています。

●i386SX以上のCPUを搭載する機種に対応●2HD（5"/3.5"）3枚組●ハードディスク専用（要空き容量7MB以上）●要MS-DOS（Ver5.0/A/6.2）●要メインメモリ640KB以上●要バスマウス●要400ライン（24KHz）アナログカラーCRT（NOTE型は不要）●NOTE対応●MIDI対応（GM規格音源対応）●FM音源（PC9801-86完全互換）

PC-9800シリーズ
標準価格 **11,800円**（税別）

●ご用命は下記の販売店へどうぞ

●お買い求めは全国パソコンショップにて。●通信販売（送料無料）をご希望の方は、住所・氏名・郵便番号・商品名・機種名・メディア名を明記し、現金書留にてお申し込み下さい●本ソフトを当社に無断で複製する事及び賃貸（レンタル）・中古品販売（疑似レンタル）についてこれを一切許可しておりません。

株式会社アートディンク

ARTDINK　Impressions

ローマは一日にして成らず

ROME WASN'T BUILT IN A DAY.

帝国都市建設シミュレーション

大地を育む、文明の水。

時は紀元前、古代ローマ。
あなたは皇帝の元、州政を任された野心あふれる若者。
荒野を切り拓き、平和を脅かす勢力と闘いながら、市民のために街を築く。
統治が実り、国に繁栄をもたらしたとき、
皇帝はふさわしい地位をもって、あなたを祝福する。
そして、皇帝の称号を夢見て、さらにこの大地を歩み続ける。
ローマは一日にして成らず
あなたは、古代ローマの英雄“シーザー”のごとく、この大地を駆け抜ける。

Rome wasn't built in a day.

国は50の州からなる。ある州の統治を任されたあなたは、そこに市民が安心して暮らせる、平和で活気あふれる都市をつくらねばならない。しかし、行政の失敗が誘発する暴動、都市に侵入せんとするバーバリアンの攻撃など、さまざまな出来事があなたを待ち受けている。州に大きな繁栄を築き、その功績が認められれば、あなたにより高い地位が授けられる。そして次なる任地へ赴き、国全体が豊かになるよう、行政手腕を発揮していく。はたして、あなたは皇帝の称号を獲得することができるだろうか。

都市マップ

Forum & Report

行政はフォーラムから

都市を築く上でフォーラムは不可欠。フォーラムには行政·財政·軍事·産業など、都市の状況をまとめる7人の賢者が集う。彼らの報告に耳を傾ければ、さらによい都市環境が築ける。

Water & Road

文明の興りは“水”から

まずは湖や川から水道をひき、泉や公共浴場を設置、市民の生活に欠かせない水環境をつくりあげる。そして道路や住宅を設置して市民を定住させ、人口を増やしていく。

Building & Construction

Grow Up

古代ローマを物語る多彩な建築物

都市の文化を高めるコロシアム·神殿·劇場。市民の仕事場として、産物をつくる工房、また、それを売る市場を設ければ、経済の活性化が促せる。市民の要求に応じ、プラザ·学校·病院など、それぞれ役割を担う建築物を配置すれば、街はいっそう繁栄する。

Trespasser & Defense

バーバリアンとの闘い

バーバリアンは、常に都市へ侵入する機会を伺っている。もし彼らとの戦闘に破れれば、街は廃虚と化し、あなたの地位も危ぶまれる。軍隊を組織し、城壁を巡らし、常に防衛態勢を整えておかねばならない。

州マップ

Provincial Map

荒野から大帝国へ

画面は都市マップと州マップに分けられる。ひとつの州には、いくつもの都市が点在し、都市間を道路で結べば、州の繁栄はさらに加速する。一定の功績を上げれば、あなたにはより高い地位が与えられ、次の州が任される。

※画面写真は開発中のものです。

LOGiN

甲子園大会開催

栄冠は君に3発売記念

栄冠は君に3の発売を記念して、
ユーザー全国大会を開催!
大会を制して、栄冠に輝くのは誰か!?
多数のご応募、お待ちしております!!

アートディンクで	7月9日発売! ▼ 8月末ユーザーセーブデータ締切 〔地区予選(アートディンク開発室があなたのチーム監督をさせて頂きます)〕 甲子園出場49校決定 (アートディンクから記念オリジナルテレカプレゼント)
ログイン編集部へ	ログイン甲子園大会[ログインの記事で展開] (ログイン編集部があなたのチームの監督をひきうけます) ▼ 10月上旬ベスト8決定 (アートディンクから出場校名入りペナントプレゼント) ▼ 10月下旬優勝/準優勝決定 (アートディンクから優勝/準優勝盾プレゼント)

開催内容

PC-9800・FM-TOWNS合同で、
都道府県毎に地区予選を行います。
地区予選を勝ち抜いた優勝校は、
ログイン誌上にて行われる全国大会へ参加できます。
地区予選代表校、全国大会ベスト8・優勝・準優勝校
には記念品を用意しております。

応募要領

練習や試合を積み重ねて、あなたが育てたチーム・データをディスクにセーブして、
応募用ディスクラベル(栄冠は君に3のパッケージの中に入っています)をディスクに貼って当社にお送りください。
なお、お送りいただいたディスクは返却いたしません。ご了承ください。

【応募締切:1993年8月31日当社必着】

発表

9月17日発売のログイン19号にて、全国49都道府県別の代表校発表
10月1日 発売のログイン20号にて、ベスト8発表
10月15日発売のログイン21号にて、優勝・準優勝発表

宛て先

(株)アートディンク「ログイン甲子園大会」係
※1993年8月1日から住所が変ります。下記ご参照ください。

協力(株)アスキーログイン編集部

PC-9800シリーズ ●98VX以降●NOTE対応●5inch 2HD、3.5inch 2HD 各3枚組●要640KB●要400ラインアナログカラーCRT●要バスマウス●16色専用●I・Oバンク方式RAM対応●FM音源対応●MIDI対応●ハードディスク対応(要MS-DOS Ver3.10, 3.30A/B/C/D, 5.0)

FM TOWNSシリーズ ●CD-ROM1枚、3.5inch 2HD1枚●要2MB●ハードディスク対応●増設RAM対応

標準価格各10,800円(税別)

株式会社 アートディンク

住所変更のお知らせ

1993年8月1日より、本社移転のため、アートディンクの住所が変更になります。
ユーザーサポート・資料請求等は下記住所宛にお願い致します。
なお、電話番号は従来どおりで対応いたします。

●ご用命は下記の販売店へどうぞ。

ARTDINK

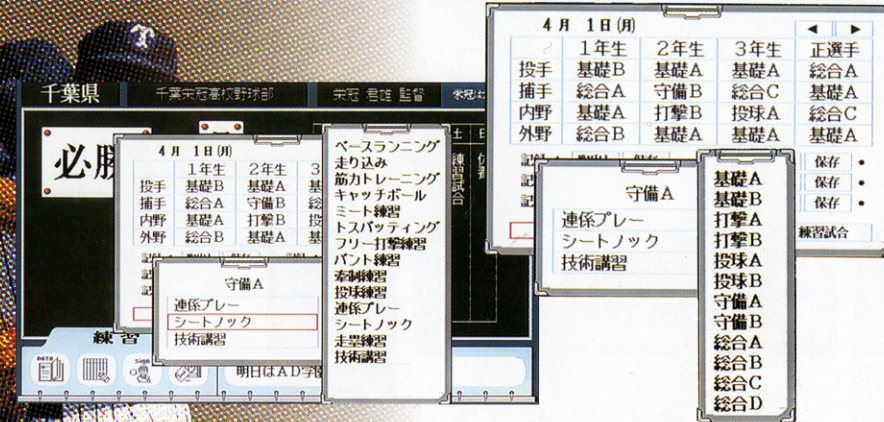
春・夏連覇へ、大きく躍進!!

栄冠は君に3

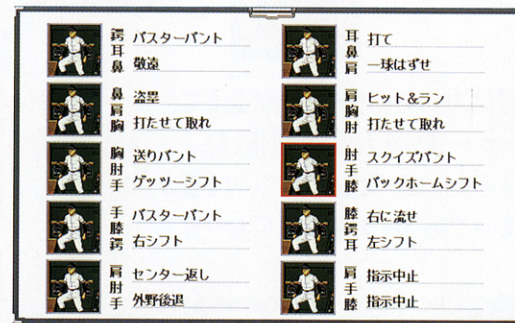
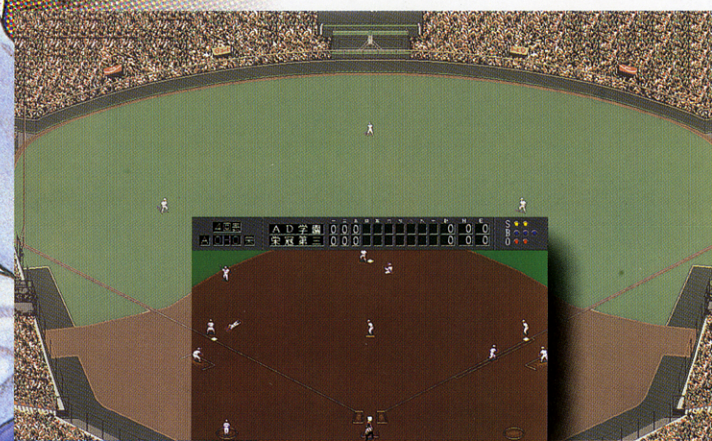
高校野球全国大会

4,059校が熱闘を繰り広げる。
甲子園の覇者となり、栄冠を手中に収めよ!

感動と興奮の甲子園。
一戦、また一戦と、熱い闘いが繰り広げられる。
パワフルな打線で、突破口を開け!
鉄壁を誇る守備で、相手の得点を阻止せよ!
選手の才能を引き出す、練習スケジュールの構築。
チャンスを生かし、ピンチを打開する、多彩なサインプレー。
春の選抜・夏の大会・秋季大会と、常に力は試される。
すべては、あなたの統率力と決断力だ。
春・夏連覇を成し遂げるため、
あなたはいよいよ、その才腕をふるう。

気の抜けない、スリリングなシーンの連続。
リアル感あふれるグラフィック。充実のサウンド。
大きく進化を遂げた、本格高校野球シミュレーション、ここに登場!

【豊富な練習メニュー】

従来の練習メニューに加え、連携プレー・紅白試合・フリーバッティング等々、その種類も多数追加された。体力づくりからテクニカルな練習まで、バランスのとれた組立てが力強い選手を育む。あなたの決めた数々の練習パターンは、ユーザー登録することで、必要時に再度実行可能。毎回の操作が短縮され、ゲーム進行もスムーズ。

【多様化された作戦の種類】

スクイズバント・センター返し・右シフト・左シフト…。攻守ともに、用意されている作戦内容は、実際に行われているサインプレーのほとんどを網羅。実戦さながらの駆け引きが楽しめる。また、これらの作戦のブロックサインも任意で設定できる。ユーザー同士で楽しむ、対戦モードには欠かせない機能だ。

【4倍画面がリアル感迫力感を演出】

選手の動きひとつひとつを細かく再現する、従来比4倍の試合画面。体で止めようと、球に食らいつく野手のガッツあふれるプレー。何とか塁を確保しようと突っ込むランナー。迫力のクロスプレーをもリアルに再現。そして、外野への打球は、オートスクロール機能が、ボールの行方と外野手の動きをクローズアップ!

【臨場感あふれるサウンド】

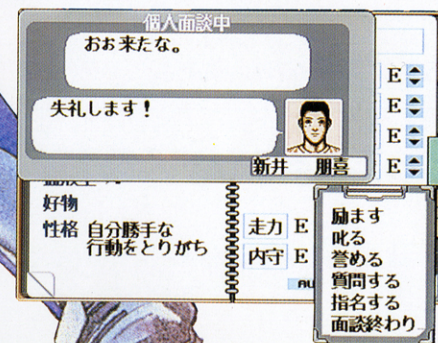
チャンスのとき、ピンチのとき、その場を盛り上げてくれるのは、パワフルな応援団。戦況で変化する応援が、あなたをエキサイトさせてくれる。まさに甲子園の雰囲気そのまま。捕球・打球音の効果音もメリハリがつき、さらにリアル感を増した。そして各モードのBGMも、多彩なバリエーションでゲームをバックアップ。

【細分化されたデータ】

練習メニューの組立てに必要な選手&チームデータ。そして戦略を練る上で重要な相手校データなど、充実のデータ群。それらの情報は、見やすいファイルで一括管理。分析時には瞬時に呼び出せる。

【選手と対話が可能】

対話機能で、選手とのコミュニケーションが可能となった。一人ひとりの個性をつかみ、キャプテンの指名や、チームワークを考慮する際に有効。選手を励まし、叱り、指導することで、監督の信頼度も高めることができる。

※画面写真は開発中のものです。

舞台裏

極上の臨場感に胸躍る合戦シーン。3Dパースペクティブを採用。

白熱の合戦シーンには、当社独自の3Dパースペクティブを採用。セル・オートマトンが、全武将をそれぞれ単独制御、ディテールまで細やかに表現。リアルな立体感と屏風絵を思わせる美麗さにより、極上の臨場感が体験できる。ワイヤフレームで描かれた街道図や勢力図。ランドサット画像で表現された繁栄図。マルチズーム機能を使えば、見たい情報にあわせて1～8倍まで自在に拡大縮小ができる。

注：画面写真は開発中のものです。

注：画面写真は開発中のものです。

PC-9800シリーズ

●VX以降●NOTE対応●5"2HD、3.5"2HD各3枚組●要バスマウス●要640KB●要400ラインアナログカラーCRT●16色専用●FM音源対応●MIDI対応●I・Oバンク方式RAMボード対応●ハードディスク対応

標準価格 **12,800円**

表示価格に消費税は含みません

関ヶ原 発売記念、特製「ジグソーパズル」プレゼントキャンペーン実施！

応募要領

関ヶ原お買い上げの方の中から抽選で1,000名様に、特製「ジグソーパズル」（1530ピース、620㎜×920㎜）をプレゼントいたします。

応募方法：パッケージ同封のユーザー登録葉書を当社までお送り下さい。
締　　切：1992年1月31日
発　　表：発送をもってかえさせて頂きます。
発　　送：1992年2月中旬

●ご用命は下記の販売店へどうぞ。

株式会社 アートディンク

ARTDINK

裏切者とは誰のことじゃ。

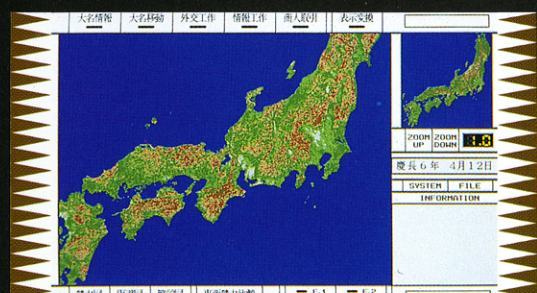
関ヶ原

sekiGAhara

二十万軍勢が、関ヶ原をおおいつくす。

その怒号に、天が割れる、地が裂ける。

第一部

鬼神のごとき七闘将。西の脅威、毛利に島津。ぜひ手に入れたい。

注：画面写真は開発中のものです。

東の家康か。西の三成か。両将のいずれかを選ぶと、いよいよ天下を賭けた壮大な物語が始まる。舞台は関ケ原合戦の一月前、軍備を急ぐべき時だ。まずは、有力な大名武将を味方につけ、戦力を拡大すべし。史実では、家康は、福島正則、加藤清正、黒田長政らの武力に秀でた「七将」をみごと味方につけた。三成は、旗頭となった毛利輝元をはじめ、数的には東軍をしのぐ戦力を集めている。こうした調略には、手紙が威力を発揮する。懐柔、脅迫、密約と、相手の性格、度量を見極めて使い分けよ。もちろん軍備には商人取引も重要だ。鉄砲、刀、槍、具足など、ぬかりなく手配するように。つねに敵勢力の新しい情報を入手するためには、間諜を敵軍に放つことも肝心。軍勢、街道状況、都の繁栄度などが手にとるようにわかる。情報戦は戦の要、手を抜くことは、すなわち敗北を意味するのだ。

第二部

東の徳川四天王。西の島左近。百戦練磨の奇策が天下を制する。

注：画面写真は開発中のものです。

暦は、慶長5年9月15日を示した。総勢20万の軍勢を集め、日本全土を揺るがす大合戦の幕が、ついに切って落とされた。全軍を率いる盟主たるもの、寸分の狂いもない采配をふるわねばなるまい。まずは布陣。地の利を生かすことを考えよ。戦場の全容は、布陣図を見れば一目でわかる。笹尾山、桃配山などの小高い山や丘、点在する森林を探せ。どれも攻めにくい自然の要害なのだ。戦術は、熟考を要する。陣形は「鶴翼」か「魚鱗」か。「伏兵」などの奇策はいつ仕掛けるか。決断力と洞察力がものをいう場面。迷ったときは、史実を思いだせ。諸将の動向にも眼を光らせておこう。裏切者ほど怖い者はないのだから。こうした戦略戦術が的中し、天運も味方し、見事勝利を手にした者はついに天下人となる。領地を分配し、諸大名を動かし、日本を自分の思うままに彩るという特権に預れるのだ。では武運を祈る。